
COLECCION MICROMANÍA
Juegos deportivos
2



Edita: Hobby Press, S.A.
Redacción: Francisco Delgado, Óscar Santos, Anselmo Trejo, F. Javier Rodríguez.
Edición y Diseño: Equipo Micromanía.

Imprime: Pentacrom S.L.
Depósito Legal M-15.436-1985
Este suplemento se incluye conjunta e inseparablemente con Micromanía.



Índice

EL GÉNERO DE LA EMOCIÓN

Nuestra imaginación siempre va a la par que nuestra percepción visual. Y es inevitable que desde nuestra butaca preferida, o aún mejor, si estamos en el mismísimo graderío, al contemplar todas esas disciplinas deportivas que nos sirven como válvula de escape por la que sale a presión la rutina diaria, una parte de nuestro cerebro nos lleve a pensar que tal lo haríamos si estuviéramos en esa portería, o en la red, o en la línea de 6'25. Tremendamente mal, qué duda cabe. Pero todos necesitamos dar rienda suelta a nuestro innato espíritu de competición. Y no basta con el trabajo.

Dentro de nosotros siempre está el deseo de destacar sobresalientemente en algo, aspirar a ser el número uno. Y eso es algo que no se consigue practicando el deporte con los amigos en plan amateur. El ser los mejores en una disciplina deportiva y sentirnos como si fuéramos unos auténticos campeones sólo está al alcance del que tenga un ordenador personal o una consola y además tenga la suerte de tener un simulador del deporte al que profesan admiración.

En todos los simuladores deportivos las competiciones están organizadas como en la vida real, con cientos de rivales muy preparados, y con espléndidos premios que soñamos en conseguir y que cuando son logrados nos dejan en un estado de satisfacción impagable. Ése es el auténtico espíritu del deporte informático, el reto que supone para el jugador alcanzar la gloria deportiva y sin el titánico esfuerzo y profesionalización necesarias en la vida real. Basta sólo con querer pasar un buen rato divirtiéndonos a tope, sintiendo la emoción que generan todos los deportes de tan distinta manera.

Desde los inicios del software de entretenimiento, la simulación deportiva ha sido una piedra angular por ese deseo irrefrenable que sentimos los videoadictos de repetir esas gloriosas escenas deportivas que se graban en nuestra mente, pero con nosotros como protagonistas y objetivo de los miles de espectadores que nos contemplan. Sí, son sólo sprites, pero sólo hace falta un poco de imaginación, y cada vez menos a tenor de los medios tecnológicos actuales, para sentirse todo un atleta, agarrar el teclado o el joystick y sentir toda la emoción que supone conseguir un gol, batir una plusmarca, ganar un partido de basket sobre la bocina, hacer un passing-shot al mismísimo Stefan Edberg, adelantar a Michael Schumacher, correr al lado de Carl Lewis, y miles de acciones más que hacen que nuestras venas se inunden de adrenalina ante el reto que supone llegar a ser el mejor por una vez en la vida.

Puede que no cueste gotas de sudor, pero sí horas de entrenamiento en las que la mente sólo se concentra en lograr un objetivo tan loable como es el de mejorar nuestra autoestima en base a que logramos un éxito deportivo de gran relieve en ese mundo que es nuestra propia casa. Además, incrementamos nuestros reflejos y desarrollamos los músculos, aunque sólo sean los de las manos.

UN PASEO POR LA HISTORIA



En el segundo año de la década de los ochenta, con el gobierno socialista recién estrenado, en todas las escuelas de nuestra patria aún no europea hay una nueva moda. Una cosa que todos teníamos que comprar costara lo que costara y nos gustara o no si no queríamos parecer "bichos raros" y empezar a perder amigos. Esa "cosa" que sustituyó al ula-hoop, al yo-yo y a la peonza y que ahora es arrasada por los "Power Rangers" era el Spectrum. Lo que suplicamos a nuestros padres y lo que tuvimos que estudiar hasta que por fin cayó en nuestras pequeñas manos esa caja negra con un arco-iris en una esquina que dejaba ver el teclado del ordenador y una serie de cajas que contenían los juegos que se regalaban con la poderosa máquina. Y entre ellos, estaban los dos primeros simuladores deportivos de la era de la informática personal. Hablamos, como no, de los míticos «Match Point» y del «Chequered Flag», ambos de Psion Games. Eran gráficos lineales, con escasísimos colores, pero con un nivel de adicción tal alto que se podían freír huevos encima de la carcasa del Spectrum.

A partir de entonces, incluso las máquinas recreativas, cuya única simulación deportiva hasta entonces había sido el tiro al plato con esas escopetas que fallaban más que las de una caseta de feria, empezaron a mostrar interés por las simulaciones deportivas, que tendrán en el «HyperSports» de Konami el máximo apogeo en la técnica y el máximo agujero en nuestros bolsillos.

En esto llegan los Juegos Olímpicos de Los Ángeles de 1.984. Fue sin duda el gran acontecimiento deportivo del año. Y por primera vez los entusiastas del deporte olímpico pudieron celebrar sus juegos olímpicos particulares en la categoría del atletismo gracias al «Decathlon». Emulamos a nuestros ídolos aporreando las teclas N y M del esponjoso teclado de membrana del Spectrum. Lo importante era la rapidez de pulsación y la habilidad para darle a la barra espaciadora en el momento preciso para saltar la valla, lanzar la jabalina, etc. Surgió la primera conversión de un simulador deportivo procedente de una máquina recreativa, el mencionado «HyperSports». Gráficos en 8 colores pero que a nuestra vista, y con la emoción indescriptible de los ►

vitoreos escandalosos del altavoz, nos hacían sentir como si estuviéramos en el Coliseum de Los Ángeles.

En los años siguientes, y con las máquinas de 8 bits en su plenitud física, llegan los gloriosos simuladores de fútbol de Jon Ritman conocidos por todos como «Match Day». Incluso en la segunda parte se puede decir que nos encontramos con el primero que posibilita una cierta labor de entrenador al permitir elegir entre táctica defensiva o atacante. Llegan todos los deportes, el «Ping Pong» y el «Basketball» con Imagine, el «Tennis» con Konami, el hockey hielo, todas las competiciones automovilísticas como el «Nigel Mansell's Grand Prix", incluso el boxeo con el «Frank's Brunos Boxing". En nuestro país, tradicionalmente deportivo, las empresas nacionales no tardan en lanzarse a los estadios y canchas. «Rocky» de Dinamic abre el fuego, y poco después se comienzan las guerras por fichar a ídolos del deporte para promocionar los productos; Emilio Butragueño, Míchel, Aspar, Carlos Sáinz, Fernando Martín, etc. ¡Ah, qué tiempos aquellos! Por supuesto, nos dejamos otros deportes en el tintero y cientos de programas que seguro que muchos recordaréis con gran cariño. Y es que, no en vano, la época del Spectrum es la auténtica edad de oro de la simulación deportiva. Tardaban cinco minutos en cargarse en los 48K de RAM, pero no nos importaba ante las horas de diversión que teníamos por delante.

Curiosamente, al llegar las primeras máquinas de 16 bits, como el Amiga y el Atari ST, se puede decir que se produce un ligero retroceso, pues son máquinas primordialmente utilizadas para los arcades.
Recordamos varios programas de tenis como el «Advantage Tenis» y el «International Tenis» de Infogrames, y de golf con el «Challenge Golf». Hay algunos simuladores de fútbol de los que sólo son dignos de mención la saga del «Kick Off» de Anco y el «Sensible Soccer».

Y llegamos a la contemporaneidad del PC. Después de algunos años en lo que todo son conversiones de los juegos de Amiga, el PC empieza a demostrar que puede ser mejor que la máquina de Commodore con el «4D Boxing». También comienza la explosión de los juegos de Golf con el «David Leadbetter's Golf» de Microprose y el «Links» de Access Software.

Poco a poco, se empieza a llegar a los niveles de la época de Spectrum y se puede decir que casi ningún deporte se queda sin su simulación para ordenadores personales. Se explotan las enormes capacidades de almacenamiento para ofrecer además de la acción, ingentes bases de datos, como Dinamic Interactive con el «PC Fútbol» y el «PC Basket».

Y ahora ya pasamos a hablar en profundidad de las joyas de la actualidad y de un pasado reciente.

Actua Soccer

GREMLIN
1.995

Juegos de fútbol ha habido muchos, siempre con la diversión como denominador común, sacrificando en muchas ocasiones el alarde técnico en aras de una adicción pura y dura que es, en suma lo que reclaman los consumidores de este tipo de productos, pero ninguno ha llegado hasta donde lo ha hecho «Actua Soccer», en muchos aspectos.

Que «Actua Soccer» revolucionó en su día el mundo de los videojuegos de fútbol, no lo puede negar nadie. Encuadrado en toda una serie de programas «Actua» deportivos lanzados por Gremlin, con el máximo realismo como denominador común, una de las características fundamentales de este programa es la concepción tridimensional del juego, lo que permite infinitos ángulos de visión y repetición de jugadas detalladas para su análisis.

Los jugadores, en este caso, tienen personalidad propia, y han sido realizados al estilo de los personajes de la serie «Alone In The Dark», sólo que con mucho más detalle. Son verdaderos actores cinemáticos puestos en marcha por un programa que destaca por su potencia, ya que hay que tener en cuenta que, a diferencia de los juegos en los que aparecen esta clase de gráficos, en los que raramente se puede ver a más de dos o tres personajes a la vez, en «Actua Soccer» es necesario poner en movimiento simultáneo veintidós de estos gráficos tridimensionales sin que se aprecien ralentizaciones en la acción. Esto nos lleva a otro tema, mil veces comentado, como es el de la potencia de los ordenadores en los que se corren este tipo de programas. Y es que para disfrutar al máximo de «Actua Soccer», con todos los gráficos a su máximo detalle, es más que necesariao el Pentium.



MODOS DE JUEGO

Uno de los máximos alicientes con los que cuenta cualquier programa de fútbol, aparte de la capacidad más o menos satisfactoria de reflejar con el mayor realismo posible toda la emoción del fútbol real, es el número de opciones disponibles, sobre todo relacionadas con las modalidades de juego y el número de jugadores participantes. «Actua Soccer» cumplió perfectamente con las expectativas que sobre él teníamos todos los apasionados del deporte informático. Así, a continuación pasaremos a describir con detalle cada una de las opciones que conforman el grueso del programa, deteniéndonos en las más interesantes.

La primera pantalla es el centro neurálgico del programa, ya que acompañados por un gracioso gráfico de un jugador realizando cabriolas con el balón, en ella se encuentran los botones mediante los cuales llevaremos a cabo toda la tarea de configuración del juego. Y una característica peculiar de estos botones, es que no indican, por así decirlo, un gran apartado de opciones cada uno, llevándonos posteriormente a otra pantalla en la que realizar la selección, sino que directamente muestran mediante texto las opciones ya escogidas para, después de pulsarlos, rotar para ir a otra opción.

Para empezar, tenemos el botón de tipo de partido. En este caso podemos elegir entre una gran variedad de modalidades, que pasamos a examinar:



• Amistoso: se trata de un único partido en el que el jugador

puede escoger un equipo con el que jugar, así como el representante adversario –de entre los 44 equipos internacionales que contempla–.

• Partido de liga: mediante esta opción se entra en una competición de liga, donde se juega contra todos los equipos que conforman la liga que nosotros mismos podemos diseñar, con el fin de ganar la liga o ascender a una liga superior. Así, los 44 equipos disponibles se agrupan en tres ligas dependiendo de su clasificación. Antes de celebrarse cada partido, se muestra al jugador la pantalla del siguiente partido, desde donde se pueden ajustar los controles, así como cargar o guardar un juego. Después de cada uno de los partidos, aparecen las clasificaciones de la liga. Luego aparece otra en la que se muestran los resultados de todos los partidos jugados en nuestra liga.



• Copa: se trata de una competición por el sistema de eliminación, lo que significa que si perdemos un partido, nos quedamos fuera del campeonato. En este modo se puede elegir el número y los equipos que van a formar parte de la competición, por medio de una pantalla en la que seleccionamos las camisetas con el número de los equipos deseados (4, 8, 16 ó 32). Acto seguido, los equipos elegidos aparecerán con su bandera correspondiente; de entre estos, el jugador seleccionará el suyo para entrar en la lucha por la copa. Y después de los partidos, si es que ganamos, el programa muestra una ronda de resultados de la competición.

• Juego en red: es una de las características más notables y divertidas de «Actua Soccer», ya que contempla la posibilidad de ocho juegos diferentes en la misma red y al mismo tiempo, además de otra opción que permite que hasta veinte jugadores –¡sí, 20!– participen en un juego de red, con sólo una



copia del programa. Para ello, todos los jugadores deben ajustar por separado las opciones de juego, tras lo cual se pasa a la elección de los dos que van a disputarlo.

• Modo de práctica: esta última opción de modo de juego es la más recomendable a la hora de aproximarse al juego, ya que el jugador elige un equipo para jugar sólo contra el portero de un equipo contrario, lo que proporciona una excelente posibilidad de practicar combinaciones de pases y disparos al primer toque.

SELECCIÓN DE EQUIPOS

Antes de elegir cualquiera de las modalidades de juego anteriormente descritas, el jugador debe seleccionar su equipo y realizar los ajustes necesarios para adecuar el juego a su gusto. Dependiendo del modo de juego, algunas opciones no estarán disponibles o variarán.

Por ejemplo, si jugamos contra el ordenador, no podremos cambiar la estructura de su equipo, pero sí podemos cambiar la del nuestro. Así, después de seleccionar el país dentro de la pantalla en la que se muestran las banderas de los 44 equipos, podemos pulsar sobre la interrogación que parece a su lado para entrar en la pantalla en la que podemos ver los componentes del equipo, así como la alineación con la que juegan. Estos jugadores se pueden cambiar por otros de otro equipo diferente, y si pulsamos sobre su nombre podremos conocer sus estadísticas personales, expresadas en tanto por ciento. Estas estadísticas están referidas a una serie de cualidades que varían según la alineación: Portero: visión, ritmo, control, precisión y disciplina. Defensa: potencia, disciplina, ritmo, talento y resistencia. Medio:

Control, talento, visión, ritmo y precisión. Delantero: Talento, potencia, precisión, ritmo y control.

El programa también puede mostrar el esquema de la alineación escogida de forma visual para nuestra aprobación.

MÁS OPCIONES

• Jugadores: para seleccionar el número que va a participar, siendo cuatro el número máximo de personas que pueden jugar en un mismo PC.

• Estilos de juego: «Actua Soccer» contempla dos estilos de juego: Arcade y Simulación. El primero se caracteriza por el hecho de que la categoría global del equipo se impone sobre las estadísticas de los jugadores que lo componen, con lo que es más rápido comenzar a jugar, al no tener que pasar por la selección individual cada jugador. El modo de simulación, por su parte, sólo se encuentra disponible para los partidos de Copa y de Liga. En este modo controlamos todas las estadísticas de los jugadores.



• Entorno: esta opción sirve para controlar el detalle de los gráficos de «Actua Soccer». Podemos activarel cielo, o las pantallas de vídeo del estadio, el detalle de los gráficos, de las líneas, y de los jugadores, la resolución general de los gráficos, el modo de cámara, así como el tamaño de la pantalla.

• Sonido: mediante esta opción es posible variar el volumen de los distintos sonidos con los que cuenta el juego: multitud, campo, comentario y música, así como el volumen "master". También es posible ajustar el volumen en modo 3D, para conseguir un efecto estéreo sorprendente.



• Personalización: nos permite cambiar el nombre del entrenador, así como el de cada uno de todos los jugadores que intervienen en el partido.

• Ajuste del partido: esta curiosa opción sirve para modificar las reglas del juego, como activar o desactivar los fuera de juego, o las sustituciones, o los libres directos, o ¡las amonestaciones! Podemos variar aquí la duración de los partidos, y la velocidad del viento. Por último, y sólo para el modo de partido amistoso, podemos elegir el árbitro del partido. En el resto de los casos, nos tendremos que conformar con el que nos toque –igual que ocurre en la vida real–.

• Controles: este apartado permite modificar el método de control de los jugadores. Podemos elegir entre teclado y joystick, con sus correspondientes opciones de definición y centrado respectivamente.

SOBRE EL CÉSPED

Como en muchos otros juegos de fútbol, el usuario controla un jugador destacado sobre el resto por medio de unas marcas alrededor de sus pies. En este caso, un triángulo nos indica el jugador que está en posesión del balón –cuando el jugador está en posición de disparo, este indicador parpadea– mientras que una estrella parpadeante nos informa de que el jugador está en buena posición para realizar un toque a la primera –sólo tenemos que pulsar uno de los botones para que el jugador corra hacia el balón y realice el toque–, un simple círculo indica e jugador que controlamos–sin balón– y un cuadrado nos informa de que el jugador está en posición de realizar un pase paralelo o cruzado.

En «Actua Soccer» tenemos a nuestra disposición un nutrido conjunto de técnicas de pase y disparo, que suman un total de cuarenta clases diferentes, entre los que se incluyen desde los



más comunes, hasta los más espectaculares, como los remates en plancha, taconazos, paradas con el pecho, patadas "bicicleta", chilenas y voleas. Para realizar estas combinaciones es requisito indispensable la habilidad en el manejo de los controles, cosa que, como ya habréis comprobado por otros juegos, sólo se adquiere con la experiencia.

Así mismo, este completo programa de fútbol, en su empeño por resultar lo más real posible, contempla toda clase de incidencias sobre el césped, algunas de las cuales se realizan de forma automática, mientras que otras requieren de nuestra participación. Entre las más importantes están los saques de banda, los libres directos, los saques de esquina, los penaltis, las amonestaciones, y, cómo no, los ansiados goles, que podremos repetir una y otra vez para deleite personal o colectivo.

Como habéis podido comprobar, pocos son los detalles que se les han escapado a los creadores de este magnífico juego de fútbol. Sin embargo, ninguna de estas opciones puede reflejar lo más importante de este programa: su impacto visual. Porque donde se acaban las posibilidades gráficas del resto de los programas de este tipo, empieza el reinado de la tercera dimensión llevada a sus últimas consecuencias por Gremlin y su «Actua Soccer».

En definitiva, «Actua Soccer» captura toda la emoción del deporte rey convirtiéndola en un programa al que no le falta de nada y con el que se pueden pasar muy buenos ratos disfrutando de uno de los mayores espectáculos deportivos del mundo.

FIFA Soccer 96

ELECTRONIC ARTS SPORTS
1.995

Sin lugar a dudas, puede decirse que este es el simulador deportivo que más nos impresionó este año. Se trataba del primer exponente de la tecnología "Virtual Stadium" que posteriormente siguió maravillándonos en los simuladores de baloncesto y hockey hielo de la casa. Describir la sensación que nos supuso el poder contemplar un partido de fútbol desde donde quisiéramos es tan sencillo como decir que no nos lo creíamos. Pero era cierto, y no sólo teníamos infinitos puntos de vista, los sprites y animaciones de los jugadores rozaban lo sensacional, el sonido era incluso mejor que el que escuchamos si vamos al estadio y la base de datos era prácticamente interminable.

Con todos estos elementos seguro que estáis pensando que no hay mejor simulador de fútbol que este. Pues no os equivocáis. Las perspectivas infinitas son lo más atractivo. Además de 7 cámaras fijas, hay múltiples opciones de zoom y rotación, por lo que se puede decir que nunca podremos llegar a ver todo lo que permite el "Virtual Stadium".





ACCIÓN SIN LÍMITES

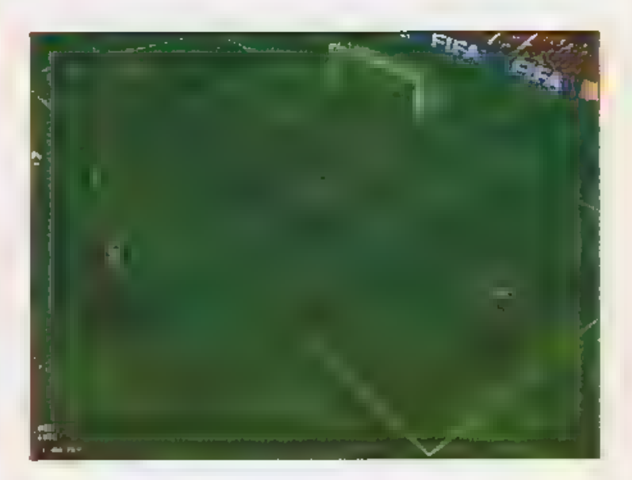
Todo aquello con lo que soñábamos jugando a «Match Day» y luego a «Sensible Soccer» se hace realidad. Adicción sin límites y espectacularidad casi indescriptible.

Pero este indudable atractivo visual se va acrecentando más y más gracias a la alta resolución y los sprites y movimientos de los jugadores, realizados con sofisticadas técnicas de Motion Capture que convierten un simple chut, cabezazo o parada del portero en lo que más parece ser una digitalización de una de esas jugadas que tanto repiten en la televisión los domingos por la noche. Los estadios son modelos tridimensionales creados a base de polígonos y recargadas texturas con las que casi podamos oler el césped. Cómo no sólo de gráficos vive un juego, los efectos de sonido también pueden englobarse dentro del término virtual. «FIFA 96» supone sacar el máximo provecho a la renderización de sonidos, imágenes y movimientos en esas portentosas plataformas que son las computadoras de Silicon Graphics.





Pero falta lo mejor para los auténticos amantes del balompié, esos que no se conforman con ver la acción desde donde les venga en gana, los que no tienen bastante con la repetición a cámara lenta, y pasan





de todas las cosas técnicas porque buscan el hecho de la simulación en sí: experimentar mientras juegan con el ordenador las mismas sensaciones que sienten al jugar ellos o al ver un partido en directo o



a través de la televisión. Porque al hecho de la enorme variedad de tiros, pases, remates y efectos, hay que sumar la rigurosa aplicación sobre el terreno de juego de las tácticas que siempre desean estudiar como buenos aspirantes a entrenador, los más de cuatro mil jugadores reales pertenecientes a los mejores equipos internacionales y a las más prestigiosas ligas de clubs nacionales. Y encima oímos el nombre del jugador que recibe la pelota.

Por otra parte, los futbolistas del equipo rival y los de nuestro propio equipo que no controlamos mientras sólo uno tiene la posesión del esférico, no son ni mucho lo más parecido a los tontos; sus movimientos, entradas y cortes responden a un poderoso sistema de inteligencia artificial que tiene en cuenta la calidad contrastada de todos los jugadores.

En conjunto, «FIFA 96» es uno de los pocos simuladores de fútbol que tiene el orgullo de no tener fallo alguno, tanto para el más forofo de este deporte, como para los más filósofos y más sabios del deporte rey.





LAS CUESTIONES TÁCTICAS

Aunque principalmente cabe hablar de «FIFA 96» más como un arcade deportivo que como un simulador, puesto que lo que prima fundamentalmente es el desarrollo de la acción, no hay que olvidar que las posibilidades tácticas a pesar de ser algo escuetas tienen una influencia decisiva.

1.- La formación: se usan los cinco posicionamientos más habituales: 4-4-2, 4-4-2 con líbero, 4-2-4, 4-3-3, y 3-5-2. Obviamente, elegir entre ellas depende del potencial de vuestro equipo en cada una de las líneas, del rival que tenéis enfrente e incluso de la situación del marcador en un determinado momento. Como de todas maneras es casi imposible llegar a dominarlas todas y es conveniente conocer al menos un par de ellas para que casi juguemos de memoria y no necesitemos ni mirar, nos atrevemos a proponeros como plan defensivo el 4-4-2 con líbero y como estratega ofensiva el 4-2-4. La primera apuntala bastante bien la zona del área y los extremos, permitiendo salir con facilidad al contraataque, y la segunda es más bien un 4-4-2, pero con dos laterales que se incorporan continuamente por las bandas, auténtica clave para abrir los más que habituales "cerrojazos" que establecen los equipos del ordenador cuando van ganando.

2.- La cobertura: una vez que tengáis al menos un par de formaciones bien ensayadas es hora de determinar la cobertura de cada línea.

• Para la defensa, hay que distinguir si nos estamos defendiendo a ultranza, para lo que situaremos la zona a la mitad de nuestro campo o si por el contrario estamos atacando y creemos dominar la situación, con lo que lo mejor es situar la zona hasta un poco más arriba de la mitad del campo para que mientras nuestros delanteros tengan la pelota podamos forzar el fuera de juego en el contraataque del contrario al tener la defensa adelantada y en línea.

• En cuanto al centro del campo, no hay distinciones, debe ser el área más amplia, abarcando desde la mitad superior de nuestro campo hasta casi el final del terreno contrario. De esta forma, habrá una gran incorporación de los medios en los saque de falta y córners.



• Los delanteros no deben limitarse al último tercio del campo contrario; a veces es preciso que bajen a recoger el balón y encaren la portería con la distancia suficiente como para lograr una buena velocidad en carrera con la que penetrar la defensa más aguerrida.

3.- La estrategia: la verdad es que el pase en corto no es la mejor forma de jugar a «FIFA 96». Muchas veces nos parece que hay más futbolistas rivales, siempre que hacemos un pase en corto el jugador que recibe la pelota ya tiene a un defensor encima. Para evitar esto, lo más preferible es olvidarse del fútbol "brasileiro" y optar por el menos bonito pero más práctico fútbol inglés del pase largo. No hay nada como los largos desplazamientos del balón para mover las líneas contrarias y al realizar rápidos cambios de juego; os encontraréis con más huecos de los que pensáis. Pero para esto es preciso que hayáis entrenado mucho y conozcáis perfectamente la posición de vuestros jugadores, pues en la ejecución del pase largo es frecuente no ver la zona de destino final del balón. Es necesario que sepáis en todo momento que allí debe haber alguien de vuestro equipo aunque no lo veáis.

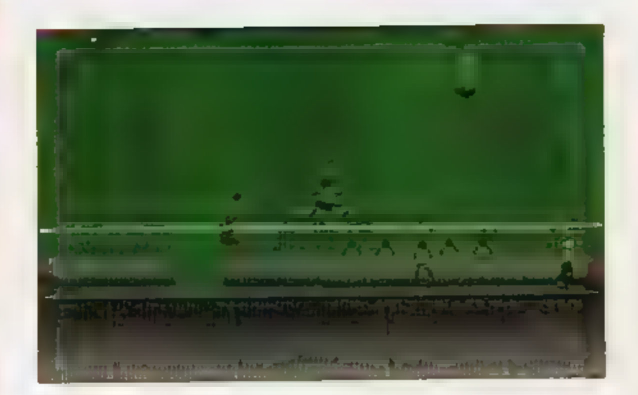
PC Fútbol 4.0

DINAMIC MULTIMEDIA
1.995

Son ya cuatro las temporadas que Dinamic Multimedia nos acompaña a los aficionados al fútbol con este programa, el cual ha superado todas las previsiones de ventas antes de ser lanzado.
«PC Fútbol 4.0» puede ser considerado el programa más completo del fútbol nacional existente en este momento. En unos pocos Megas de espacio en el disco duro, Dinamic Multimedia ha conseguido aunar una fantástica y completa base de datos acerca de nuestro fútbol y un simulador apasionante que es capaz de levantar pasiones por sí mismo.

Dos partes bien diferenciadas con las que la veterana compañía española ha encontrado la clave del éxito. Y por si esto fuera poco, el programa ha contado por tercera vez consecutiva con el comentarista televisivo de fútbol más admirado en nuestro país: Michael Robinson, ex-jugador del Liverpool –con el que consiguió una Copa de Europa





en 1.984– y Osasuna –club en el que se retiró por una lesión, renunciando a la parte de la ficha que le correspondía– entre otros muchos.

LA BASE DE DATOS

Como antes os comentabamos, una de las partes de «PC Futbol 4.0» es la que engloba la impresionante base de datos. En ella podemos distinguir cuatro apartados diferenciados:

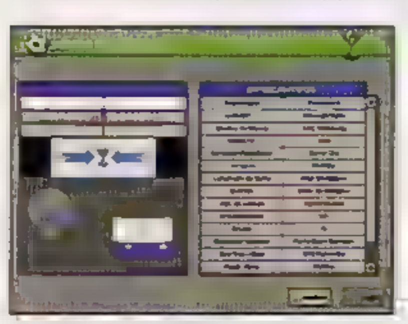
1.- Historia.

Esta sección del programa nos permite consultar los palmarés de los equipos en las diferentes competiciones europeas y nacionales más importantes, desde el año de su inicio hasta la temporada anterior. De este modo, encontramos cinco posibles categorías que son: Liga, Copa del Rey, Copa de la UEFA, Recopa y Copa de Europa –ahora Liga de Campeones–. Entre los datos que se nos ofrecen están las clasificaciones finales en el caso de la Liga y palmares de los equipos en el caso de las competiciones europeas. Además, podemos consultar el resultado de las finales y las alineaciones de los equipos campeones.

2.- Base de Datos Interactiva de Primera y Segunda División.

Aquí podemos visualizar información exhaustiva de los 42 equipos que componen la división de oro y de plata de nuestro fútbol, tanto a un nivel general de clubes como –más individual– de jugadores. La pantalla de selección nos ofrece los escudos de todos los clubes –al pulsar sobre cualquiera de ellos iremos a una pantalla de presentación del club– y un listado con todos los jugadores y árbitros ordenados alfabéticamente –del mismo modo, al pulsar sobre alguno de ellos iremos a su ficha correspondiente–.

En la pantalla de presentación del club podemos ver los datos más importantes referidos a él –nombre, año de fundación, número de socios, presidente, presupuesto, patrocinador y proveedor, así como una foto del estadio y su aforo–. Desde aquí podemos movernos a otras pantallas: el palmarés del equipo y la plantilla. En la primera obtenemos los datos de las competiciones nacionales y europeas en las que ha participado, así como información detallada acerca de su participación en Primera División y una grafica con los resultados en las diez últimas temporadas. Además, podemos realizar comparaciones con cualquier otro club así como ver la evolución que tuvo durante la pasada campaña.



En cuanto a las fichas gráficas, son de lo más completas. En ellas encontramos, además de los datos personales del jugador, una breve reseña a su historia y cualidades, un cuadro con la evolución en la presente temporada y una fotografía del mismo.

3. Seguimiento de la Liga 95/96.

El programa incorpora la posibilidad de realizar un seguimiento de la temporada de dos formas diferentes. Una es manual, es decir, nosotros mismos introducimos los resultados de cada jornada, tras lo cual el ordenador se encarga de elaborar la clasificación oportuna. La otra, sin embargo, podemos considerarla como automática, pues se realiza a través del módem o de disquetes que proporciona Dinamic Multimedia. En ellos se consiguen más cosas, como los goleadores, comentarios de Michael Robinson acerca de cada club y fichas completas de cada encuentro, con alineaciones, goles, árbitros y declaraciones tras el partido. De este modo también podemos actualizar la base de datos con nuevos fichajes que se vayan produciendo, así como con las posibles destituciones.



EL SIMULADOR

Mucho ha llovido desde el primer programa de los cuatro que hasta ahora se han realizado en este aspecto. La principal novedad con respecto a la versión anterior estriba en la inclusión de la Liga Pro-Manager, que sin duda alguna es la que más se acerca a la realidad. Pero también existen otras modalidades de juego para adecuarse a los gustos de todos los usuarios. A continuación reseñamos brevemente las características principales de cada uno de los modos de juego, para a continuación hablar de la parte común del simulador



1. Partido Amistoso.

Se trata simplemente de disputar un partido sin ningún compromiso. Es el método ideal para adquirir dominio sobre el simulador, o simplemente, pasar un rato entretenido sin mayores complicaciones. A la hora de jugar, podemos elegir el tipo de control que vamos a emplear, la duración del partido en minutos reales (de 5 a 20), así como el tamaño del campo y si queremos participar en el partidos, si sólo queremos verlo u obtener el resultado –opciones disponibles en el resto de modos de juego–.

2. Liga Arcade.

Aquí ya se ha dejado aparte la amistad y se trata de ganar todos los campeonatos posibles. Contamos únicamente con nuestra habilidad en el simulador para hacer llegar a nuestro equipo favorito a lo más alto, sin poder definir alineaciones ni tácticas ni tomar decisión alguna. En este modo, así como en el resto de los modos, pueden participar tantos jugadores como equipos hay –se pueden escoger de primera o segunda división–, asumiendo el ordenador el resto de conjuntos.

3. Liga Entrenador.

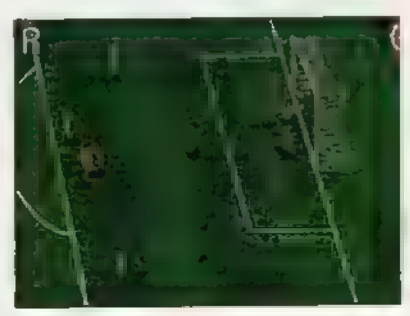
Las cosas se empiezan a complicar un tanto en este modo. Ya asumimos todas las funciones de un entrenador, tales como decidir alineaciones, cambios, tácticas, marcajes al hombre... Por tanto, tenemos un control un poco más completo sobre nuestro equipo, con lo que podemos tener más posibilidades de éxito que en el modo anterior.

4. Liga Manager.

A las posibilidades antes mencionadas se unen ahora la responsabilidad financiera. Al comienzo de la temporada contamos con un presupuesto que tenemos que administrar para no caer en la bancarrota. El hecho de tener dinero a nuestra disposición permite realizar fichajes en cualquier momento de la temporada –también por ende vender a nuestros jugadores–, así como determinar la cuantía de las entradas y las vallas de publicidad, fuente de nuestros ingresos junto con los derechos televisivos en caso de que alguna cadena se interese por la retransmisión de nuestros partidos.

5. Liga Pro-Manager.

Por último, la opción más completa y compleja al mismo tiempo, aunque también hay que decirlo, la más emocionante y entretenida de todas. En ella las cosas cambian desde el principio. Nosotros no elegimos al equipo que deseemos, sino que son los equipos los que nos ofrecen ofertas en función de nuestra habilidad. Y como al principio seremos unos perfectos desconocidos, serán algunos clubes de segunda división los que se interesen por nuestros servicios. Cada equipo cuenta con un presupuesto y una meta a final de temporada, que va desde permanecer en Segunda División, hasta conquistar la Liga de Campeones. En función de nuestros resultados a lo largo de diferentes campañas, nos podremos hacer merecedores de recibir ofertas de clubes más y más poderosos.



Otro aspecto que varía es que se incorporan dos características nuevas a los jugadores. Una son los roles. Cada futbolista tiene, como ocurre en la vida real, un papel que desempeñar en el terreno de juego. Unos son porteros, otros laterales, centrocampistas, extremos, delanteros, centrales, media punta... y así hasta 18 roles diferentes. Cada deportista tiene al menos uno de estos roles, aunque algunos son polivalentes y pueden tener varios. Esta característica hace que un jugador actúe mejor si le colocamos a la hora de definir la táctica del equipo en su zona natural. Si lo cambiamos, su rendimiento será más bajo. El caso más claro es si colocamos al portero de delantero centro. Su actuación será prácticamente nula.



La otra característica es la aparición de dos nuevos parámetros para definir un jugador. A los ya existentes de resistencia, velocidad, agresividad y calidad se unen el Estado de Forma y la Moral. Estos parámetros varían a lo largo de la temporada, y es importante que los tengamos presentes, pues el rendimiento de un jugador dependerá en buena medida del valor de estos datos.

Estas son las novedades en el plano deportivo. En el campo económico hay otras variaciones.

Para empezar, podemos remodelar el estadio para ampliar la capacidad de espectadores, lo que a la larga se traducirá en más gente que deja más dinero en las arcas los días de partido.

Y por otro lado, podemos establecer unas primas a los jugadores al comienzo de la temporada en función del objetivo y de los puntos logrados. De este modo podemos mejorar sensiblemente su rendimiento en la temporada.

Sensible World of Soccer

SENSIBLE SOFTWARE
1.995

Fútbol es fútbol. Eso dicen últimamente. Pero nosotros nos atrevemos a añadir fútbol es «Sensible Soccer». Porque a pesar de que técnicamente no le llega ni a la suela de los zapatos al intratable «FIFA 96», es tan adictivo, sino más, que el gran simulador de Electronic Arts. Sobre todo se debería de decir que es más divertido, pues no es en realidad un simulador de fútbol, sino un arcade con el balompié como protagonista, ya que la acción es infinitamente más rápida, vertiginosa y fulgurante que en el fútbol real.

A veces se tiene la sensación de que en realidad no es un campo de fútbol de 110 por 45, sino un futbolín, pues la pelota va de área a área como si en vez de un balón de fútbol fuera una pastilla de hockey hielo deslizándose por la helada superficie. Todo esto hace que la rapidez y los reflejos







sean las mejores armas del jugador. No hay tiempo para parar la pelota, levantar la mirada y hacer un pase largo, se te echan encima raudos y veloces. Hay que improvisar y a través del entrenamiento conocer de memoria donde está cada jugador para pasar con anticipación. Es la clave del éxito.

GRÁFICOS SENCILLOS

Ponerse a hablar de los gráficos podría llevarnos a la discusión entre los que los tildarían de pobres y los que dirían que son los lógicos para



un juego de este tipo. Estos últimos son los que llevarían la mayor parte de razón, pues se trata de un partido de fútbol con perspectiva cenital, lo que hace que lo único que podamos ver sean unas cabezitas peludas con cuatro puntos agitándose a su lado que corresponden a las extremidades que, eso sí, quedan convenientemente estiradas cuando el jugador cae al suelo bien por una falta o por hacer una entrada. Realmente lo que cuenta es que son enormemente claros y permiten distinguir qué sucede en cada momento, evitando la confusión que se produce en otros simuladores de fútbol. Así pues, los gráficos son tan sencillos porque así es como deben ser para permitir la enorme velocidad y acción trepidante del momento de juego.

BARRE EN MOVIMIENTO

Donde se nota un gran esfuerzo técnico es en las rutinas de movimiento y colisión, la auténtica atracción de este programa. Las carreras de los jugadores son muy suaves, casi puede decirse que se deslizan. Pero aún mejor es la cantidad de acciones que se pueden hacer de una forma muy sencilla, basta un joystick de dos botones. Pases normales y elevados, con efecto, hacia atrás, cortos, al primer toque, adelantarse la bola, pararla, todo tipo de tiros, empalmes, entradas, voleas, remates de cabeza, y prácticamente cualquier maravilla que hayáis visto salir de las botas de Pelé.

Los contactos con la pelota y los choques entre los jugadores están muy bien conseguidos, son de lo mejor que hemos visto en este aspecto. Sin duda, lo que hace que «Sensible World of Soccer» y sus precedentes esten en el olimpo de la jugabilidad son la variedad de acciones que permite y la rapidez. Todo esto toma especial relieve en los partidos entre los amigos. Te puedes pasar todo el día en competiciones y surgen piques deportivos por todas partes.

DESPLIEGUE DE SONIDOS Y BASES DE DATOS

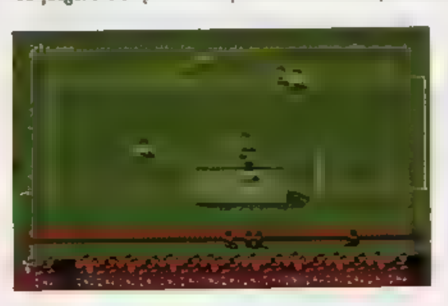
El sonido también es un punto positivo de este programa. Efectos ambientales de los ruidosos hinchas, los golpes al balón, todo es idéntico a los que puedes escuchar en el estadio de tu equipo los domingos por la tarde.



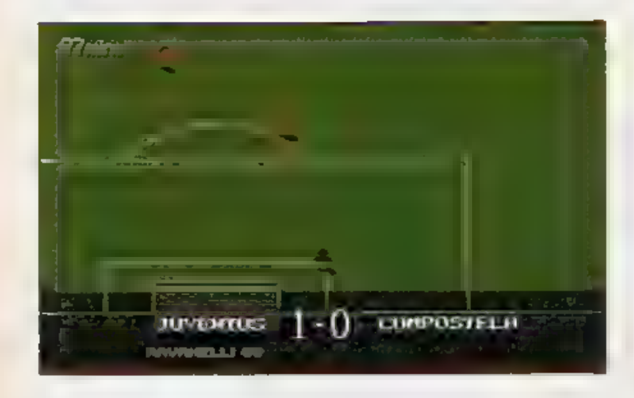
La gran novedad que introduce esta versión con respecto a la anterior es una descomunal base de datos con 24.000 jugadores de 1.500 clubs que compiten en 144 ligas, sin olvidar las selecciones nacionales mas importantes. Todas las alineaciones están actualizadas con los datos de este año y el potencial de cada equipo se fija segun sus resultados y reputación en la liga de su pais y en el concierto internacional. Así mismo, cada jugador tiene un nivel de habilidad que refleja la calidad del jugador real. Pero, sin duda, lo más destacable en la parte de simulación que también ofrece el programa es la sección estratégica. A parte de los posicionamientos más habituales, disponemos de un completo editor de tácticas que nos permitirá dar rienda suelta a todos nuestros conocimientos de finos estrategas futboleros.

CREAR UN ESTILO DE JUEGO

La pantalla del editor de tácticas debe ser la que más veáis después de la del juego. Si siempre habeis querido demostrar que vosotros sois unos expertos en crear estilos de juego, esta es vuestra oportunidad. Podéis diseñar hasta ocho tácticas que podéis utilizar en cualquier momento durante el partido. Debéis olvidaros de las pre-establecidas y hacer las vuestras.



Un experto que, como yo, lleva cientos, casi miles de partidos, puede atreverse a recomendaros como plataforma el 5-3-2. Primero, porque los atacantes suelen venir en avalancha y a una velocidad endiablada,



cinco defensas es el antídoto perfecto. Pero debéis corregir un poco las posiciones. Situad al líbero un poco por delante de los dos centrales, es decir, entre ellos debe poder trazarse un triángulo que debeis situar en la semi-circunferencia del area. Con los laterales va a depender de que la situación requiera atacar o defender. En el primer caso, no dudéis en establecer su posición próxima a la linea del centro del campo, así subirán por las bandas a riesgo de luego no bajar muy rápidamente a defender. Los tres centrocampistas deben estar situados en escalera zigzagueante. El primero muy cerca del líbero, será el que conectará con la media, el segundo por delante en el circulo central y el tercero como puente entre el medio-centro y la delantera. En cuanto a los delanteros, uno dentro del área y el otro por la banda que mejor se os dé.

Unos cuantos consejos generales son evitar dar demasiados pases en corto seguidos, cambiar el sentido del juego ayuda a abrir espacios, entrad siempre a matar –ellos harán lo mismo, y el árbitro no suele ser muy tarjetero–, cuando no lo veáis claro dar pases hacia atrás preferiblemente largos para oxigenar la zona, y por último, no paréis de entrenar con la misma táctica hasta que juguéis de memoria, la anticipación y rapidez es lo más importante.

PC Basket 3.0

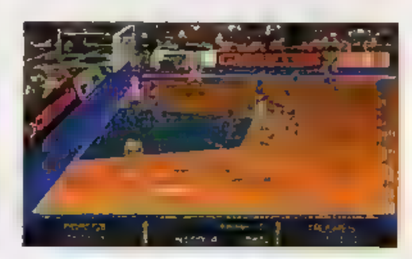
DINAMIC MULTIMEDIA
1.995

Antecesor en el tiempo a «PC Fútbol 4.0», Dinamic Multimedia tiene hasta el momento en «PC Basket 3.0» el más completo juego de baloncesto publicado en nuestro país. A pesar de la dura competencia por parte de otras compañías extranjeras, los usuarios saben lo que quieren y lo han demostrado muy especialmente con este programa.



Al igual que ocurre con su hermano mayor, «PC Basket 3.0» es un programa destinado al usuario amante del baloncesto, y más concretamente del baloncesto nacional. Además, ambos programas guardan gran parecido en cuanto a diseño y funciones; no obstante están realizados por la misma compañía y es un sistema que se ha demostrado más que aceptado por el publico en general, con lo que no han visto razón para cambiarlo.

EN UNIÓN CON LA ACB E IBM





«PC Basket 3.0» es un programa que ha contado con la colaboración de la ACB e IBM a la hora de crear la exhaustiva base de datos que contiene. Mientras que los primeros se han encargado de ofrecer todos los datos de cada uno de los clubes y los jugadores, la segunda es, como ya sabéis, la encargada de actualizar y mantener todo el sistema de estadísticas. Una compleja red que ha servido a Dinamic Multimedia para ofrecer en este programa la base da datos más completa a la que se puede tener acceso en estos momentos acerca de la liga nacional de baloncesto. Cada uno de los jugadores que han tomado parte en la liga 94/95 dispone de su ficha personal en la que se recoge, ademas de su fotografía y datos personales, una biografía acerca de su carrera y todas las estadísticas que ha obtenido en los últimos 11 años, justo los que lleva activa la liga ACB como tal.

Del mismo modo, también podemos acceder al palmarés de cada uno de los 20 clubes que componen la liga, tanto a nivel de competiciones europeas como nacionales, pudiendo realizar comparaciones gráficas entre ellos. Y por último, los entrenadores no se quedan sin esta cobertura estadística, disponiendo de su trayectoria, su palmarés y una fotografía.



Un aspecto diferente de «PC Futbol» estriba en la posibilidad de manejar todos estos datos estadísticos a nuestra conveniencia. Esto es, realizar clasificaciones según un criterio dado. Por ejemplo, podemos listar los jugadores de ciertos equipos siguiendo el criterio de porcentaje de tiros de 4 puntos. O únicamente los extranjeros de todos los clubes que han capturado más rebotes o realizado más asistencias. Y así hasta veinte parámetros diferentes clasificados por jugadores o por equipos. Los listados que obtengamos podremos imprimirlos bien en papel o en un fichero de texto para tener constancia de ello.

SIMULADOR MEJORADO

Todo esto en lo que se refiere a la base de datos. Las siguientes opciones son las pertenecientes al simulador, el cual ha sido mejorado en varios aspectos en relación a versiones anteriores. Para conocer estas mejoras y hacernos con los controles de los jugadores podemos disputar un partido amistoso. Esta opción os la recomendamos enérgicamente, pues los rivales no tendrán compasión de un novato. En el partido, independientemente del tipo de torneo que hayamos seleccionado, podemos manejar a los jugadores mediante el teclado o un joystick. Además de los mandos de dirección para controlar hacia donde nos movemos, disponemos de dos teclas más: una para realizar pases y la otra para tirar a canasta si estamos atacando, o para robar el balón o realizar un tapón si estamos defendiendo. Durante el transcurso del encuentro podemos también pedir tiempos muertos y realizar sustituciones, en función de cómo se desarrollen los acontecimientos.

Una vez que hayamos practicado lo suficiente, podemos introducirnos en la opción más apasionante de cuantas nos ofrece «PC Basket 3.0». Se trata de la Liga Manager, desde la que tenemos la posibilidad de disputar una temporada completa con nuestro equipo favorito, participando en los 38 partidos de la fase regular y si conseguimos clasificarnos para los playoffs –los ocho primeros en la clasificación tienen este derecho– disputarlos siguiendo el mismo método que en la realidad. El calendario de los partidos será el mismo que el llevado en la ACB, y supone un aspecto novedoso con respecto a anteriores versiones de este programa. Una novedad que lleva implícita otra más interesante aún, y que es la posibilidad de controlar el destino de nuestro equipo completamente, pues tenemos bajo nuestro control los fichajes, finanzas, precios de las entradas, diseño de la alineación, cambios, tácticas... En definitiva, somos los presidentes, los entrenadores e incluso los jugadores de nuestro equipo.

Otras opciones pasan por la disputa de esta misma competición, pero sólo como entrenador, dejando de lado el capítulo de la economía, que puede ser causa de perdición si no tenemos cuidado con él. El resto de opciones permanecen invariables. Por último, en ambas modalidades de juego –manager y entrenador– podemos también disputar únicamente los play offs con el equipo favorito, saltándonos toda la temporada regular –opción interesante para los impacientes–. Dichos play offs se disputan de la forma tradicional: la primera eliminatoria se decide al mejor de tres partidos, mientras que las dos siguientes –semi finales y final– al mejor de cinco partidos.

EL PARTIDO ALL STARS



Disponemos de una opción en el menú principal denominada Dinamic All Stars. Esta es sin duda de las mas interesantes desde un punto de vista de desafío, pues se trata de formar un equipo ideal a partir de los jugadores de la liga ACB. Con él tendremos la posibilidad de enfrentarnos a dos selecciones de jugadores: una compuesta por jugadores de la NBA y la otra con los mejores de Europa. Enfrente nos encontraremos con monstruos de la talla de Jordan, O'Neal, Yannakis, Divac o Fassoulas. Unos conjuntos que a menos que tengamos cuidado es más que probable que nos endosen unos parciales de escándalo, con lo que es necesario seleccionar muy bien los jugadores de nuestra selección, y diseñar las tácticas más apropiadas para ellos.

TRABAJO EN EQUIPO

Las tácticas es un aspecto que se ha cuidado mucho en esta versión. Tenemos un control total sobre la posición de nuestros jugadores, de modo que podamos ajustar sus acciones a nuestro estilo de juego. Las tácticas las podemos definir de forma independiente en defensa y en ataque:

• Defensa.

Aquí disponemos de siete clases distintas de defensa. Lógicamente, no están todas las que son, pero sí son todas las que están. Hay tres tipos de defensa en zona (3-2, 2-3, 1-3-1), dos individuales (normal y presionante) y otras dos denominadas mixtas (Caja + 1 y Triángulo + 2). Los dos primeros tipos no merecen más explicación pues son bastante transparentes. En cuanto al otro tipo, se trata de una defensa zonal de cuatro jugadores teniendo al quinto en un marcaje individual –Caja + 1– y tres jugadores en zona y los otros dos marcando al hombre –Triángulo + 2– En todos los casos de defensa individual podemos definir a nuestra elección que jugadores marcan a cada deportista rival. Durante el transcurso del partido podemos variar la táctica mediante comandos realizados con el teclado sin necesidad de pedir un tiempo muerto.



• Ataque.

El ataque es sustancialmente diferente a la defensa. Debido a que sólo tenemos control sobre un jugador de nuestro equipo, el resto de jugadores se tienen que estar moviendo por el resto de la cancha según nuestro criterio. Para ello, se ha diseñado un sistema de "zonas preferenciales" por las que cada baloncestista se moverá. Estas están representadas por cuatro balones numerados que indican la zona en la que estarán mas a menudo, y por las que se moverán durante el tiempo de ataque. De este modo, sabremos exactamente en qué posición se encuentra cada jugador a la hora de atacar. Al contrario que antes, para variarla tendremos que esperar a un tiempo muerto o al descanso.

NBA Live 96

ELECTRONIC ARTS SPORTS
1.996

Cuando apareció «NBA Live 95» todos coincidimos en que se trataba sin lugar a dudas del mejor simulador de baloncesto de la historia del software de entretenimiento. Así mismo, pensamos que pasaría tiempo hasta que pudiera ser superado su realismo en las acciones de los sprites y toda la espectacularidad que ofrecían las animaciones. Como siempre, cuando se habla de Electronic Arts, nos equivocamos. Sólo un año tardaron en mejorar un producto que parecía inmejorable. Y lo hicieron en «NBA Live 96» de una manera fácil de decir, pero difícil de llevar a cabo. Usando la tecnología "Virtual Stadium", que aquí alcanzó su máximo grado de elaboración después de los alucinantes resultados obtenidos en «FIFA 96» y en «NHL 96».

Por muy extasiados que nos dejara una partido de «NBA Live 95», siempre pensábamos que la perspectiva lateral utilizada no era la más indicada ya que a veces perdíamos de vista a algún jugador por culpa del tablero. Era el único defecto y «NBA Live 96» lo subsanó gracias a las múltiples perspectivas que permite el "Virtual Stadium". Demostró que este término era el más indicado para describir el aspecto visual, pues nos deja entrar virtualmente dentro de cualquiera de las 29 grandiosas canchas de la NBA. Hay cámaras para todos los gustos; la cifra llega hasta a 34 ángulos diferentes, lo que incluso mejora la más que impresionante realización televisiva norteamericana. A pie de pista, en los fondos, laterales, tribuna de prensa, techo del pabellón, detrás de las canasta y sobre el soporte del aro, casi los mismos sprites e idénticas animaciones de la versión anterior, que ahora pueden contemplarse con todo lujo de detalles llegando incluso a percibir el detallado pixelado de los jugadores.



Se aprecia así a la perfección el elevado grado de similitud con los jugadores reales, todas las estrellas son perfectamente apreciables para el experto tanto por sus rasgos físicos como por su estilo de juego. Y en las repeticiones a cámara lenta es donde esta asombrosa técnica alcanza su máxima espectacularidad. Casi pasamos más tiempo en el monitor de repeticiones que jugando en tiempo





real. Además, se emplea la alta resolución, el anti-aliasing y multiples efectos de sonido digitalizados que van desde el resbalar de las zapatillas sobre el parquet, a las bocinas y melodías del organo que distinguen un partido de la NBA de cualquier otro. Tampoco debemos dejar en el tintero la banda sonora, que si saliera a la venta en el mercado discografico sería todo un éxito.

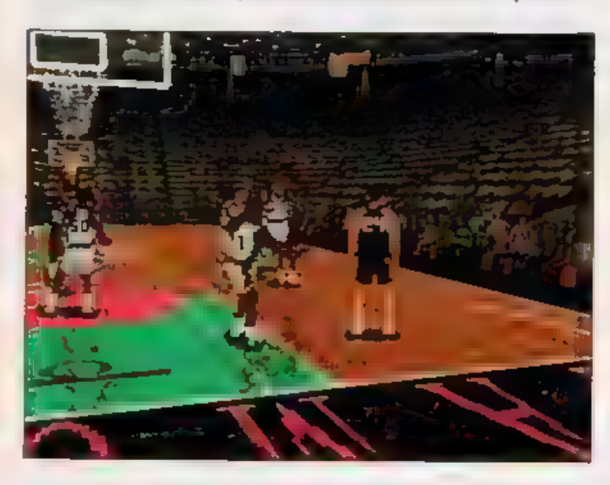
En resumen, una auténtica maravilla de simulador deportivo que ningún aficionado al mejor baloncesto del mundo que posea un compatible debe perderse.

Porque no sólo la realización audiovisual es para caerse de espaldas. Están perfectamente contempladas y adaptadas todas las tacticas, las posibilidades de cada jugador y los equipos según las estadisticas de la temperada regular; ofrece las más completa base de datos sobre el mundo NBA, diversas posibilidades de competición con temporada completa y play-offs, intercambio de jugadores para actualizar las plantillas, etc. Si sumamos todo lo dicho hasta ahora, el resultado es fácil de calcular: el mejor simulador del baloncesto NBA de la historia, que sin duda, y por difícil que ahora pueda parecer, será superado por la entrega del año que viene.

EQUIPOS

El nivel de realismo de este simulador hace que la elección del equipo con el que vais a jugar sea un factor fundamental para lograr el difícil reto de ganar el anillo de campeones.

Las franquicias con las que lo tendréis más fácil, dado su potencial,



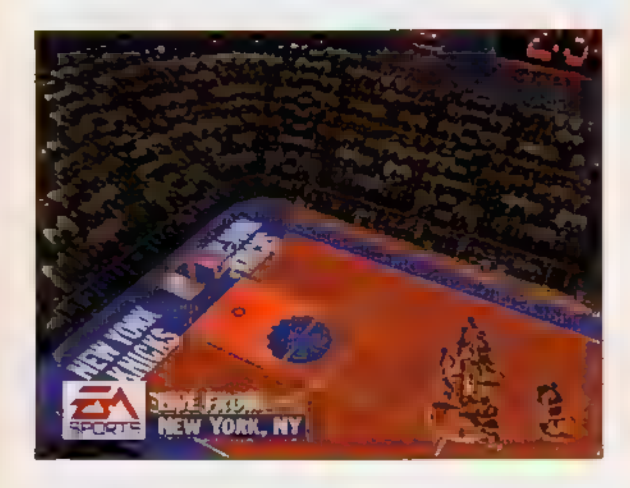
son, por orden: Houston Rockets, Orlando Magic, Chicago Bulls, Utah Jazz, Seattle Supersonics y los San Antonio Spurs. Son los que tienen al menos dos jugadores estrellas y los mejores porcentajes de tiro. Si os considerais lo suficientemente buenos, podéis jugar con Sabas en los Portland Trail Blazers, que tampoco son mal equipo. Para los locos que buscan siempre el máximo grado de dificultad estan las nuevas franquicias, los Toronto Raptors y los Vancouver Grizzlies.

ESTRATEGIA

Pero más transcendente aún que el equipo y los jugadores que elegís en cada momento para hacer las jugadas, es la elección de las estrategias ofensivas y defensivas. La práctica y el dominio de las mismas mediante el entrenamiento y los ensayos es imprescindible para ganar el campeonato en el máximo nivel de dificultad.



• Ataque. Existen cerca de veinte variaciones de posición en los ataques. Siempre que se produce la situación estática, o antes de sacar de banda se puede seleccionar qué jugada vamos a llevar a cabo. Obviamente, todo dependerá del tipo de defensa a la que os enfrentéis y también de las posiciones en las cuales contéis con los mejores jugadores, pero por regla general se puede decir que la táctica más utilizada es la de movimiento (Motion), pues genera un cambio continuo de posiciones tanto en el interior como en la zona exterior que puede burlar la defensa más agresiva. Eso sí, hay que tener paciencia y mover la pelota hasta



que uno de los jugadores se quede desmarcado gracias a un bloqueo a una jugada de atracción.

El triángulo interior permite los tiros desde el perímetro porque los pivots bloquean y el triángulo lateral deja al base la voz cantante en el ataque. También puede dar excelentes resultados cuando tenemos en nuestro equipo a una súper-estrella la táctica de aislamiento, ya que sus compañeros jugarán sólo pensando en dejarle la mejor posición de lanzamiento. Pero si lo que tenéis son pivots del talento de Akeem Olawujon, David Robinson, Pat Ewing o Shaquille O'Neal, probad con frecuencia la estrategia del poste alto





que acerca a los jugadores interior a la zona para aumentar las posibilidades en los tiros y en los rebotes. En resumen, se puede decir que la clave está en tirar sin oposición o realizar fáciles entradas a canasta, y para eso debéis de conocer qué tipo de defensa está empleando el contrario en cada jugada y entonces decidir cuál es el antídoto adecuado en forma de jugada ensayada.



• Defensa. Aunque sólo hay siete variantes, no creáis que es más fácil que la estrategia ofensiva. Todo lo contrario, hay que estar mucho más atento a las acciones del contrario y conocer cuáles son sus mejores jugadores para realizar marcajes



especiales y ayudas. Cuando os enfrentéis a un rival que apuesta por el juego interior, lo preferible es la defensa a un cuarto de pista, mientras que si todo lo que hacen ellos es jugársela desde la línea de tres puntos lo mejor es adelantar la presión hasta la mitad del rectángulo de juego. Entre estas dos posiciones estaréis casi siempre, pues los equipos del ordenador actuan segun la situación del marcador. Lo más importante es estar al loro de los cambios de posesión y de las cintas de tiro para elegir el momento adecuado para saltar y taponar. Lo más habitual es que siempre intenten al menos un amago del tiro. No olvidéis tampoco que no se debe dejar desguarnecida la zona saliendo demasiado a los tiradores, pues así lo más probable es que perdamos el rebote. La presión a cancha completa es muy difícil de realizar y sólo cuando se domina muy bien se obtienen buenos resultados, pues si robáis el balón no encontraréis oposición en vuestro camino a la canasta. En cuanto a los grados de presión entre bajo, medio y alto, depende del nivel de dificultad elegido, que determinará el porcentaje de personales en los contactos.

Formula One Grand Prix

MICROPROSE
1.993

Hablar de «F1GP» es hablar del mejor simulador de la categoría reina del automovilismo de competición. Cuando llegó, avalado por una increíble versión para Amiga y con el nombre de Geoff Crammond como autor, nos preguntamos cómo este señor programador había conseguido algo tan realista como aquello. La explicación nos la dio la memoria, «The Sentinel» y «Stunt Car Racer» eran juegos suyos. Nada menos.

Y como sucedió cuando vimos caracteres que aparecían en el hasta entonces coto privado de las rayas del proceso de carga y diez mil mundos tridimensionales, todo ello en un Spectrum 48K, y la increíble sensación de movimiento de «Stunt Car Racer», «Formula One Grand Prix» fue un programa que se adelantó a su tiempo y creó escuela. Por primera vez, la sensación de

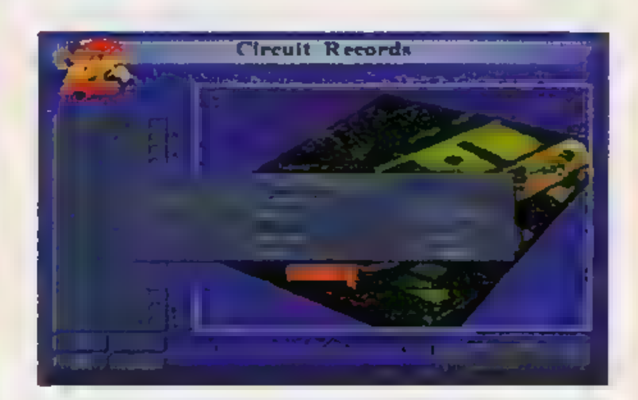




desplazamiento sobre un coche era cien por cien real, gracias al uso de una trama de texturas en el asfalto de los circuitos. Estos, por su parte, y por inaudito que nos pareció a los que conocíamos los reales a través de la TV, estaban tan exactamente reproducidos que incluso se lograban los mismos tiempos e idénticos pasos de velocidades que en la realidad.

La representación topográfica era tan auténtica que no nos extrañaría que mas de un piloto novato hubiera aprendido la situación de cada curva jugando con este juego. Gráficamente, estabamos hablando de la maravilla del momento y lo más impresionante que habíamos visto hasta entonces.



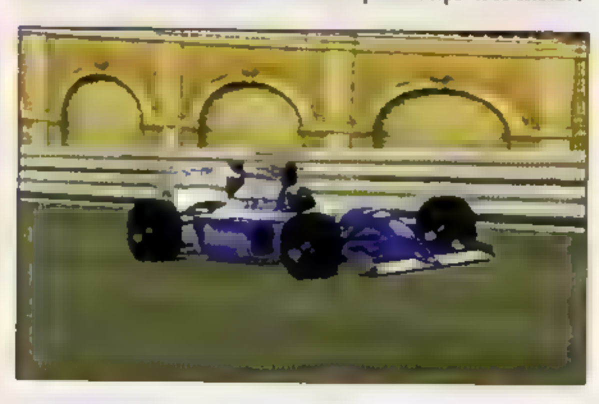


REBASÓ AL FUTURO

Y hoy, más de cuatro años después, su realización técnica sigue estando de lo más vigente a pesar del notable incremento en las prestaciones de los PCs. Eso sí, con un Pentium a 150 Mhz. y el nivel de detalle al máximo la ocupación del procesador es del 16% cuando en el DX33, el ordenador medio en aquellos tiempos, se disparaba hasta el 120%.

Y nos seguimos preguntando cómo, con los ya desfasados medios de principios de década, consiguieron emular el comportamiento de un brutal monoplaza de F1 de manera tan fidedigna, con derrapajes y trompos por pisar la hierba o la tierra, bloqueos de las ruedas por apurar las frenadas, etc. Todavía vemos con asombro cómo dependiendo de nuestra elección de neumáticos, altura de los alerones, potencia de frenada y régimen de las marchas, los tiempos varían de la misma forma que ocurre en la vida real y también debemos entrar a cambiar neumáticos cuando el desgaste empieza a hacer que nuestro monoplaza sea incontrolable. Sin olvidar los adelantamientos al rebufo, es decir, pegarte a la rueda del rival y aprovechar que él solito se está llevando toda la resistencia al aire para pasarle sin remisión.

Cuando en las retransmisiones de televisión aparece la imagen que da la cámara subjetiva de los coches, pensamos que hemos vivido eso, casi la misma experiencia que siente el piloto al ir a más de 300 Km/h. Y no debemos olvidar las espectaculares tomas de las cámaras exteriores que convierten cada repetición en una auténtica gozada para la vista. En resumen, hablar de «Formula One Grand Prix» podría ocupar todo este libro



para hacerle justicia, pero basta con decir que es un hito histórico en la simulación informática y un mito que ha acercado a mucha gente a un deporte tan inconmensurable como es la Fórmula Uno. Si por aquel entonces hubiera estado tan en boga como en la actualidad, se habría dicho aquello de un simulador virtual cuando la realidad virtual era todavía una fantasía.

CONSEJOS GENERALES

Aprender las artes y los trucos en la pista es algo que sólo se consigue a base de mucha, mucha práctica, pero hay una serie de leyes que todo piloto debe conocer:



• La preparación de las sesiones cronometradas y la de la carrera son dos universos muy diferentes. Mientras que en la ronda de clasificación el objetivo es conseguir el mejor tiempo en una sola vuelta, en la carrera es también lograr el mejor tiempo, pero del cómputo global de unas 70 vueltas. Por tanto, los neumáticos, posición de alerones, frenada y régimen de las marchas pueden ser radicalmente distintos. En los entrenamientos, hay que arriesgar; en la carrera, asegurar.

• Las veinte primeras vueltas de un Gran Premio son infernales y dan la clave de lo que sucederá al final. Como ocurre en la realidad, el comportamiento del coche es más violento y con menor agarre que en los entrenamientos, pues los neumáticos salen fríos y tanto estos como el asfalto del circuito tardan en alcanzar la temperatura ideal.

Primero, ojo con la salida, en los toques contra los oponentes manejados por el ordenador lo más normal es que tú salgas perdiendo y termines fuera de carrera o tengas que ir a boxes nada mas salir, con lo que prácticamente pierdes toda opción. Si te sacan, no entres en el circuito a lo loco, en la primera vuelta estarán pasando todos los coches y es seguro que alguno te dará. Es mejor esperar a que pasen todos y luego incorporarse. Es esencial mantener la cabeza fría en las primeras vueltas, asegurar las frenadas y entradas en curvas, pues el coche tiene mucho

menor agarre de lo acostumbrado. Es normal que los tiempos de las vueltas iniciales estén muy lejos de los récords del circuito. Cuando se efectua el primer cambio de neumáticos, y tras un par de vueltas de calentamiento de los mismos, veréis como todo vuelve a ser como en los entrenamientos. Si vais los primeros, procurad llegar a los veinte segundos de diferencia con el segundo para entrar a boxes con un margen suficiente de tiempo. En resumen, aunque una salida ya sea por error propio o porque te hayan dado te ponga al cien por cien, es preferible que controles la reentrada en el asfalto, porque si chocas perderás aún más tiempo en los boxes.

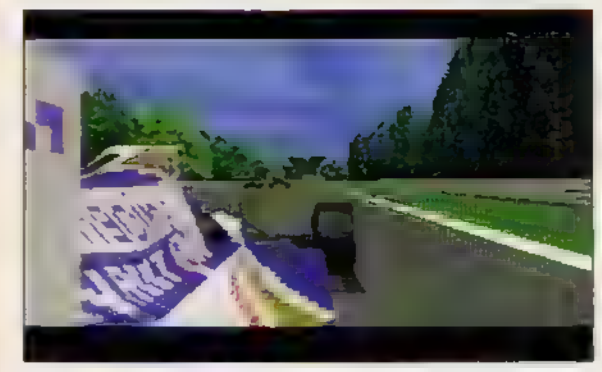
• El mejor truco en carrera es saber apurar la frenada. Los monoplazas controlados por el ordenador no cometen fallos casi nunca, ni frenadas violentas, siempre deceleran mucho antes de la entrada en curva para tomarla a una velocidad constante y evitar los volantazos. Así que la clave del éxito es tu pericia en la entrada y recorrido de las curvas, pues en las rectas los coches del ordenador corren igual o incluso más que el tuyo. De entrada, hay que situar el índice de frenada en 10 ó 15 delante, lo que incrementa notablemente la fuerza de los frenos. Luego, con mucha práctica y entrenamiento, verás que clavar las ruedas genera deslizamientos





de la parte trasera que pueden ser controlados a base de pequeños y rápidos toques alternativos en la dirección. Prácticamente, tu monoplaza debe parecerse, salvando las distancias, a un coche de rally. Los derrapajes y aceleraciones son la llave del éxito –tú puedes hacerlos y el ordenador no–, con lo que si logras dominar estas artes siempre lograras mejores tiempos y podrás adelantar en las entradas de las curvas metiéndote por las puertas que dejan los pilotos contrarios por frenar demasiado pronto.





• Cuando te salgas a la hierba o a zonas de tierra, no aceleres violentamente, derraparas y perderás el control. Aunque es difícil porque en esos momentos lo instintivo es pisar el acelerador, el mejor consejo es que lo sueltes tanto a él como al freno y te dediques sólo a la dirección. El manejo del bloqueador del tren trasero para dar la vuelta sólo se consigue con mucha practica.

• Como ya sabreis la mayoría, en las largas rectas la mejor forma de adelantar es poniéndose al rebufo, pegándose literalmente al oponente y cuando veáis que la curva de par del motor se incrementa al no haber resistencia del aire, acelerar a tope y pasarle. Pero, ojo, hay que pegarse mucho y debeis tener en cuenta que los coches del ordenador frenan antes, por lo que si no queréis destrozar vuestro frontal delantero del monoplaza, estad atentos a los puntos de referencia de distancia a las curvas.

• En general, a pesar de que la mayor parte del tiempo la adrenalina inundará vuestras venas, hay que mantenerse frío. Un gran premio a recorrido completo es muy largo y siempre hay tiempo para recuperarse de los percances iniciales. Más vale un punto en mano de la sexta posición que ciento volando por haber hecho el loco cuando nuestro coche no responde.

IndyCar Racing II

PAPYRUS
1.995

Si la primera entrega de la visión informática de Papyrus de la Fórmula Indy ofreció las mismas características técnicas que el maestro «Formula One Gran Prix», pero con mejoras evidentes producidas por el progreso, su segunda entrega llega al punto más alto –al menos hasta que salga «F1GP2»– en cuanto a nivel de realismo gráfico en un simulador de cualquier competición automovilística. Lo que antes eran débiles texturas y polígonos escasamente elaborados, ahora son asfaltos que parecen digitalizados y auténticas gradas, torres, árboles y cualquier elemento del decorado de un circuito. Todo ello con la perfecta distinción de la SVGA y contemplado desde múltiples cámaras a cada cual más espectacular.

A cualquiera que le guste la Fórmula Uno tiene que gustarle por fuerza la Fórmula Indy. Y dado su realismo, lo mismo se puede decir de sus simulaciones informáticas; si os gusta «Fórmula One Grand Prix» os entusiasmará «Indycar Racing II». Y exactamente por lo mismo que os alucina el juego de Geoff Crammond: excelentes gráficos, cámaras televisivas, repetición, y lo que más importa a los auténticos expertos, representación virtual de 15 circuitos y autenticidad del comportamiento de los monoplazas con decisiva influencia de la elección en los boxes de





elementos aerodinámicos, neumáticos, suspensiones y marchas. Vamos, todo el circo de la especialidad automovilística más seguida en los EE.UU. traslado más que fielmente a nuestros ordenadores. Y conociendo el espíritu americano, lo que no se le puede negar a la Formula Indy es la tremenda espectacularidad que conllevan tanto sus circuitos ovales como los clásicos.

SIMULACIÓN PERFECTA

No es el momento de enumerar las grandes diferencias existentes con respecto a la Fórmula Uno, pero basta resumirlo en mayor potencia,



velocidad y aceleración, cuya traducción a la práctica es un manejo mucho más difícil para el conductor. Las reacciones son mucho más fulgurantes y bruscas, lo que está perfectamente reflejado en esta simulación, con lo que, aunque seáis expertos en «F1GP», os encontraréis serias dificultades iniciales para controlar los casi mil caballos que pueden desarrollar estos musculosos monoplazas.

Otros aspectos a los que os costará adaptaros son la peor visibilidad de la proximidad de las curvas en casi todos los circuitos, pues suelen faltar los indicadores de distancia y además hay muchas ocultas tras badenes, falsos y por lo general no suelen ser de un radio tan constante como las que son comunes en los circuitos de F1. En resumen, que a su manera, es mucho más complicado conducir un Fórmula Indy que un Fórmula 1.

Como no podía faltar tratándose de un espectáculo americano, hay múltiples perspectivas ofrecidas por cámaras situadas en un helicóptero, en los laterales del circuito, detrás de la carlinga del piloto, bajo el morro, en el alerón trasero, en ambos lados del monoplaza, en los contrincantes y las que persiguen al coche de tal forma que es imposible perderse lo más mínimo de los brutales choques e impactos cuya alta



frecuencia es la auténtica salsa de la Fórmula Indy. Y mencionar la sección de repetición es hablar ya de gloria para todo entusiasta de ver saltar piezas, salir humo de los neumáticos, ver torbellinos de tierra, ruedas despedazadas, trozos esparcidos por todos lados, y admirar la calidad de definición de la alta resolución y el glorioso detalle de todo lo que compone un circuito, desde el fotográfico asfalto a las abarrotadas gradas. Como es normal, todo esto genera que la sensación de velocidad sea tan real que no es descartable que los poco propensos a las emociones fuertes se mareen. Además de lo referente al apartado gráfico, también se ha incrementado con respecto a la primera parte el nivel de inteligencia artificial de los oponentes, que ahora roza el cerebro de un Jacques Villeneuve o un Paul Tracy. El último elemento que alcanza el sobresaliente es el sonido, están digitalizados el ruido de cada uno de los diferentes motores, los derrapes, frenadas, inserciones de marchas, todo



tipo de golpes, y todo ello en estéreo envolvente con localización del sonido según donde se produzca el hecho en la pantalla. Son dos canales, pero parecen seis. Como era de esperar, la disciplina automovilística que reina en Estados Unidos, tiene un simulador a la altura de las circunstancias con unos efectos especiales y una super-producción típicamente americanas.

EL SETUP

«Indycar Racing II» ofrece la más completa y realista preparación del monoplaza. Podemos distinguir cinco grandes apartados:



• Neumáticos: Es, sin duda, una de las piezas claves en el comportamiento. Primero hay que elegir la composición entre blando, medio y duro. Nosotros os recomendamos que siempre llevéis el blando por que su agarre mejora hasta en el doble con respecto al medio y su tiempo de duración es ligeramente inferior si sabéis como apurar unas ruedas casi quemadas. Tendréis que entrar a cambiar neumáticos, pero merece la pena por el magnífico agarre que proporcionan. Luego llega el momento de determinar la presión. Aquí debéis tener en cuenta las condiciones

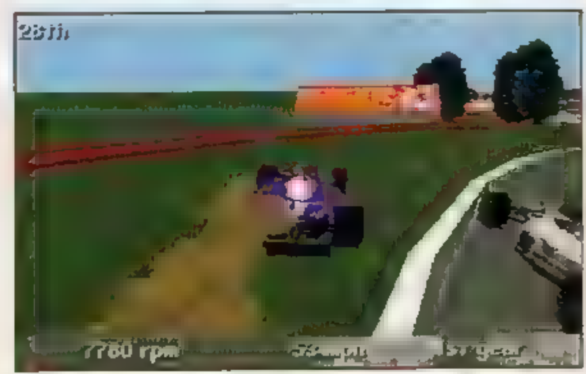


atmosféricas y la temperatura y calidad del asfalto, como regla general lo mejor es un término medio situado en la zona de 35 a 38 como valores en frío. Además, en los circuitos ovales conviene descargar un poco más las ruedas del lado izquierdo, pues son siempre las de apoyo y se calientan mucho más.

• Fuel: Como es lógico, cuantos menos litros lleves de combustible menos pesará el coche y más aumentará la velocidad punta, algo esencial en los circuitos ovales. En las vueltas cronometradas, carga lo justo para dar tres, que es la duración estimada de los neumáticos de clasificación. A la hora de elegir la cantidad de litros para la carrera, calcula el consumo en una vuelta normal y piensa si te conviene entrar a repostar a la mitad de la carrera para mejorar las prestaciones o prefieres llenarlo y aguantar más. Aquí está la esencia de una buena táctica.

• Alerones: Ahora hablamos de la habilidad de cada piloto y su estilo de conducción. Si sois de los que tienen los reflejos de un portero y sabéis como controlar los derrapes, bloqueos de frenada, y las insinuaciones hacia el trompo, podréis bajar los alerones delanteros y traseros hasta el límite que aconsejan las ciencias físicas. Así incrementaréis notablemente la velocidad punta. Este apartado se basa en dar vueltas y





vueltas probando todos los ángulos hasta que encontréis los valores que mejor se adaptan a vuestro estilo de conducción. No obstante, tened en cuenta que el alerón más influyente es el trasero, el delantero se puede bajar mucho mientras que el posterior se sitúe a la altura adecuada, pues es el que recibe un mayor flujo de aire.

• Suspensión: se establecen la inclinación, la dureza y la dirección del ángulo. Con el primero, establecéis el ángulo de las ruedas con respecto al eje horizontal. Todo dependerá del circuito. Si es oval, es mejor inclinar un poco hacia dentro las de la parte izquierda para mejorar los apoyos y así estabilizar positivamente las trazadas. Las de la derecha pueden angularse levemente hacia el exterior. Como todo en la preparación del vehículo, dependerá de vuestra forma de conducir. En cuanto a la dureza, debéis tener en cuenta que cuanto mayor sea el valor más velocidad y mejor comportamiento y agarre. Por contra, peor estabilidad en los



circuitos bacheados. Si os pasáis de fuerza en los recorridos con el asfalto en mal estado, gastaréis las ruedas muy rápidamente.

• Marchas: Se trata de lo más sencillo de ajustar. En los circuitos con predominancia de las rectas y en los ovales hay que alargar las marchas al máximo. La aceleración será menor, pero la velocidad punta, que es lo que cuenta en estos casos, llegará al tope. Todo lo contrario debe hacerse en los circuitos sinuosos, repletos de curvas cerradas y con escasas rectas. Aquí debe predominar la aceleración, para lo que hay que acortar todo lo que se pueda los regímenes de cambio sin perjudicar la sexta marcha, que os debe permitir apurar las pocas rectas que haya.

PGA Tour 96

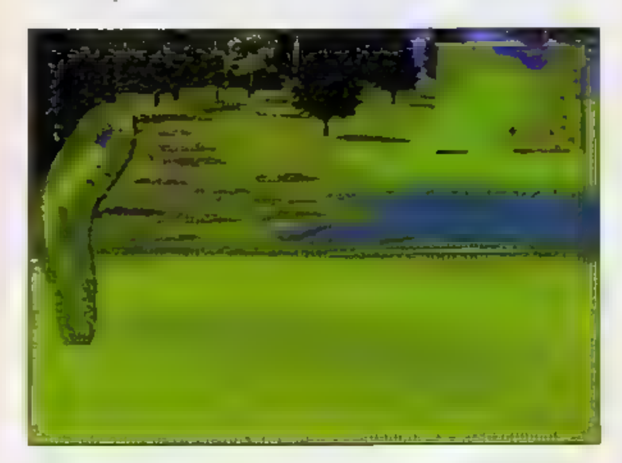
ELECTRONIC ARTS SPORTS
1.996

Antes de la aparición de este programa, los aficionados al golf computerizado discutíamos sobre cuál era el mejor simulador de nuestro querido deporte, si «David Leadbetter's Golf» de Microprose o «Links» de Access. Y es que si bien el primero ofrecía distintas cámaras de seguimiento del golpe sus gráficos eran algo pobres, el segundo ofrecía pocas perspectivas de visión pero unos gráficos digitalizados de los escenarios reales y todo ello en alta resolución, lo que lo convertían en un auténtico placer para la vista. Pero esta confrontación terminó cuando apareció «PGA 486», y más aún cuando salió este «PGA Tour 96», pues nos ofrecían una sabia mezcla, un virtuoso término medio de los anteriores simuladores: gráficos digitalizados en alta resolución y diversas perspectivas que permiten seguir el golpe sin perder detalle.

A la vista de cualquiera de estas pantallas, se podría uno preguntar si son las que algún aficionado ha tomado con su cámara mientras jugaba o si más bien se trata de las que acompañan al folleto publicitario de los clubs de campo. Y es que no es

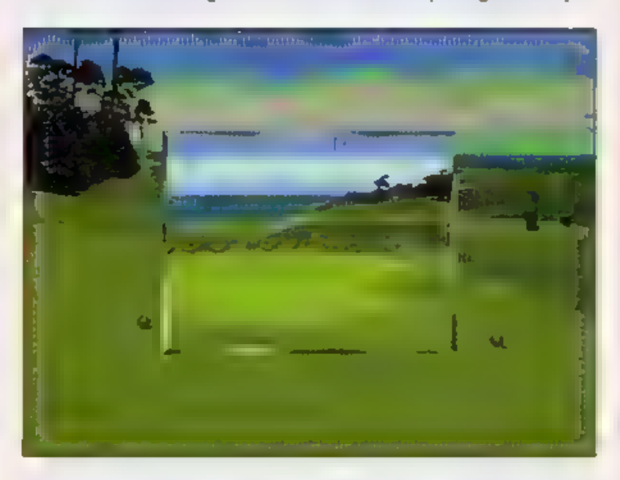


para menos. La excelente digitalización a partir de las fotografías reales, los 640x480 puntos de resolución SVGA, la digitalización de los jugadores, y, en definitiva, la digitalización de todo lo que vemos y oímos mientras estamos realmente en uno de esos hoyos, es lo que crea la asombrosa sensación de realismo que te invade desde que entras en el primer tee.



FASCINANTE

La hierba marcada en franjas de las calles, toda la abundante vegetación de las mas variadas especies de arboles, los lagos y rios con el movimiento de las aguas y el reflejo del cielo representados, el resplandeciente verdor de los greens con la bandera del palo agitándose por



efecto del viento, la palidez blanquecina de los bunkers y todo ese portentoso decorado que es un campo de golf es tan real como ocurre en la vida misma.

Como los sprites de los jugadores también son digitalizaciones, no se puede lograr una animación del movimiento más realista, los más puestos en el circuito reconocerán que jugador ha golpeado por su estilo en la ejecución antes que por su indumentaria golfista y el nombre que aparece sobreimpresionado.

Para los fanáticos de verlo todo con el máximo número de cámaras posible, diremos que este simulador supone un gran avance, ya que



ademas de las perspectivas a pantalla completa del golpe en tiempo real, primero desde detrás del jugador para pasar inmediatamente a la zona en la que cae la pelota, contamos con vistas cenitales del movimiento de la pelota tanto sobre el mapa del hoyo como sobre una porción muy ampliada de la zona por la que va pasando, sin olvidar la repetición, que además puede almacenarse en el disco duro para impresionar a los amigos con nuestros envoques más largos.

¿ES REAL, O NO?

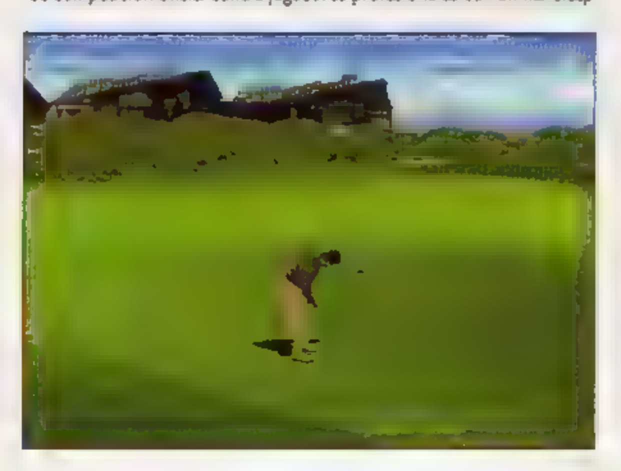
Pero no basta que todo lo que vemos concuerde al máximo con la realidad y es preciso que los golpes que efectuamos resulten lo mas reales posibles. El comportamiento del vuelo y bote de la pelota, la direccion y distancia de los golpes según el palo elegido y el efecto imprimido, así como la notable influencia del viento, están perfectamente trasladados del ámbito en el que imperan las leyes físicas al informático, donde los cálculos matemáticos son la ley.

Aparecen los más destacados jugadores del circuito americano, y el handicap de cada uno y su habilidad estan basados en los reales. Sus fichas incluyen además los más destacado de su historial como profesionales. Tambien hay que destacar las películas de vídeo que nos muestran el recorrido de cada hoyo con un movimiento de cámara desde el tee hasta el green, pudiendo además acceder a la secuencia que queramos mientras estamos jugando para conocer mejor lo que tenemos por delante. Igualmente, un vídeo nos presenta cada club de golf.

No hace falta que nos lo diga un jugador profesional; si ya hemos visto mucho golf retransmitido por la televisión nos daremos cuenta de que «PGA Tour 96» es el unico simulador de golf que alcanza el cien por cien de realismo.

CONSEJOS GENERALES

El entrenamiento es lo principal. No se puede entrar en un torneo de competicion oficial contra jugadores profesionales con un handicap



bestial sin conocer cada hoyo al milímetro –sobre todo el green, que es donde se suelen establecer las diferencias–. Hay que jugar cada hoyo las veces necesarias para hacer fácilmente un par. A partir de ahí, el riesgo de ir a por más dependerá de vosotros.

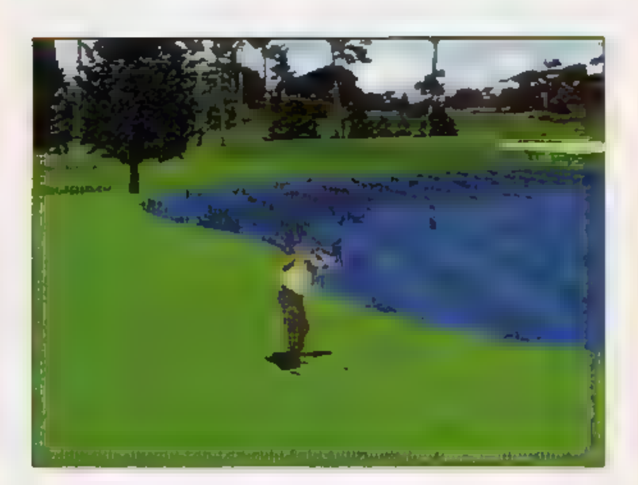
En la elección del palo, procurad no ir muy justos. Es mejor coger un hierro o una madera que permita diez o veinte yardas mucho más que



la distancia al objetivo. Así no tendréis que llegar al estrecho punto optimo del backswing, podreis quedaros un poco por delante lo que siempre es más fácil y, además, hace que luego la velocidad de retroceso del downswing sea mucho más baja, lo que aumenta la posibilidades de impactar en la zona de contacto óptimo.

Como sabréis, la clave de éste, y de casi todos los simuladores de Golf, es el swing. La habilidad de parar el movimiento en las zonas óptimas sólo se consigue con la práctica intensiva.

Os recomendamos que para aumentar vuestros reflejos comencéis por pasaros siempre en backswing y llegar al máximo de la zona roja





para que la velocidad de retroceso del downswing sea casi fulgurante y aumente vuestra capacidad de detenerla en el momento justo. Si hacéis esto veinte veces seguidas, cuando ejecutéis el backswing correctamente, la velocidad de bajada del downswing será la normal, pero como vuestra vista se habrá acostumbrado a la fulgurante rapidez del área de overswing, ahora os será mucho más fácil, os parecerá que va a cámara lenta.

Sobre el viento no hay consejos que valgan. Es lo mismo: el Golf exige mucho entrenamiento antes de entrar en el circuito.

Eso sí, podéis sacarle el máximo provecho al Draw y el Fade, unos efectos que junto al de retroceso –Backspin– os ayudarán a salir de grandes problemas y solventar obstáculos insalvables con un golpe normal.

Pero tened en cuenta que su ejecución es verdaderamente muy compleja, disminuye mucho el área de potencia perfecta y contacto óptimo, es mayor la velocidad de ambos swings y las distancias previstas caen ostensiblemente.

«PGA Tour 96» presenta la novedad del efecto llamado WAGGLE. Su utilización es muy compleja, pero si se domina puede hacer que sorteemos árboles de más de veinte metros aunque estemos a un par de metros del tronco. También puede imprimir un efecto de golpe seco que dará mucha más fuerza a la pelota para atravesar en recto zonas de arboleda.

Cuando dominéis el drive y los golpes de aproximación, no salgáis del green. Los grandes maestros lo son por su excepcional dominio de green, en el que también podría incluirse los aproach desde los bunkers de arena, que por desgracia son bastante frecuentes.

La intuición es clave fundamental. Si estáis jugando contra otros jugadores que van por delante de vosotros, observad bien el ángulo y las caídas, los botes y deslizamientos de la pelota para averiguar la velocidad del green.

Como regla general, situar la bandera que sirve para señalar la dirección y distancia un poco más atrás del hoyo para no ir tan forzados y no exigir la pegada de potencia en la zona del cien por cien.

NHL Hockey 96

ELECTRONIC ARTS SPORTS
1.995

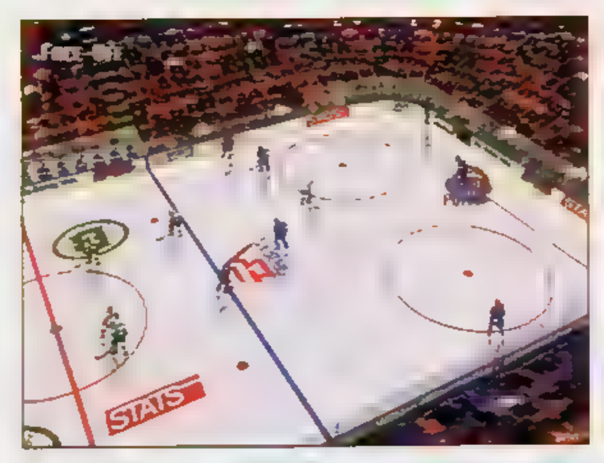
"Virtual Stadium". Después de ver «FIFA 96» y «NBA 96», ya está todo dicho. Cogéis los sprites de los fornidos jugadores de hockey hielo, los metéis en un palacio de hielo tridimensional, y además ponéis cinco cámaras con diversos ángulos cada una para ver la brutal acción de este fantástico deporte desde donde queráis. Estos son los ingredientes básicos de «NHL 96», que también tiene otros condimentos tales como alta resolución, completa base de datos, reglas del juego perfectamente aplicadas y habilidades de los jugadores reales y potencia de los equipos llevadas con la máxima fidelidad.

Comprenderéis que con semejante receta, este es el mejor simulador de Hockey sobre Hielo. Mencionaremos, en primer lugar, por ser lo más llamativo, el entorno gráfico.



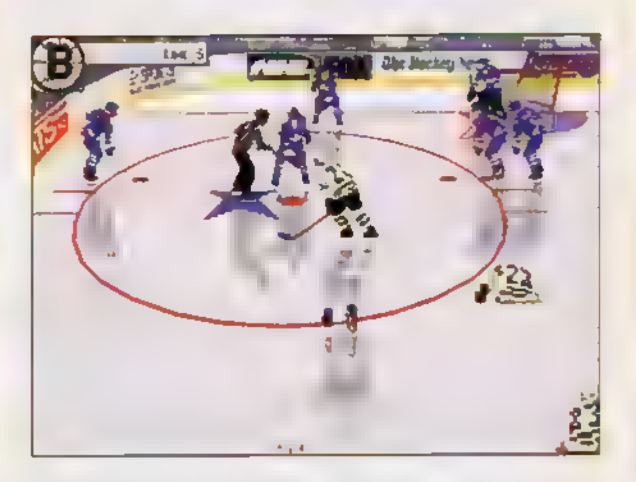
UN PASEO POR LA CANCHA

Para quien todavía a estas alturas no conozca que es eso del "Virtual Stadium" le diremos que





es una de las maravillas más increíbles de la historia del software de entretenimiento. Básicamente, consiste en entrar en el interior de la cancha de juego. Y con "entrar" no nos referimos sólo a sentarnos como meros espectadores, pues podemos ver el desarrollo del juego desde el lugar que queramos como si fuésemos la intrépida mosca del anuncio del Volkswagen Polo. Hay cámaras de cabeza caliente que



persiguen el núcleo de la acción, fijadas en determinadas zonas, en las gradas y sectores de prensa, en el techo y la perspectiva frontal clásica. Vamos, mejor que si el partido lo diera la televisión, lo que ya es bastante ya que hablamos de la extravagante y costosa realización norteamericana. Podemos cambiar entre todos estos enfoques durante el partido o, lo que es mejor, en la repetición a cámara lenta, cuadro a cuadro, de los últimos instantes. Además, podemos guardar los momentos estelares en el disco duro.

El nivel de zoom puede variar desde el punto en el que un sólo jugador ocupa toda la pantalla a una perspectiva cenital que permite observar todo el rectángulo de juego.

Y lo mejor es que las imágenes que todas esas cámaras ofrecen están en SVGA si tenemos un Pentium, claro está. Los 640x480 puntos de definición nos dejan boquiabiertos cuando contemplamos los reflejos de los jugadores en ese espejo que es una pista de hielo, o lo bien construidos y animados que están los sprites. Estos, además, ejecutan con estilo totalmente real la gran variedad de acciones que permite este deporte: todo tipo de placajes, tiros con efecto, paradas del portero, pases fantasma, etc.

PELEAS A TODO PASTO

Y no pueden faltar tampoco una de las grandes atracciones del hockey hielo: las peleas a puñetazo limpio. Es alucinante ver cómo tiran los sticks, se quitan los guantes y se enzarzan con el beneplácito de jugadores y árbitros ante la histeria de los espectadores. Tal y como también ocurre en «NBA 96» se ha trasladado la forma física, estilo y capacidad de cada jugador.



En cuanto al sonido, es fácil describirlo: le será más que familiar a los asiduos de los palacios deportivos de la NHL. Aunque seguramente no será así, parecen digitalizados a partir de grabaciones obtenidas en un partido real y además se les ha añadido el eco y reverberación típicos de estos recintos. Si escucháis en unos auriculares las bocinas, stickazos,

impactos contra el cristal, abucheos y piezas del organos empezareis incluso a sentir frío.

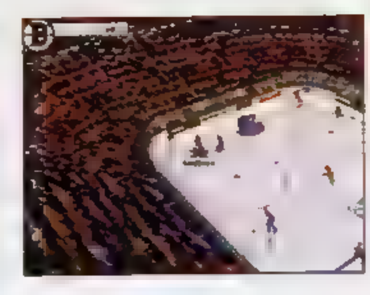
Y los autenticos forofos de este deporte, cuyo numero en nuestro pais es lamentablemente bajo, disfrutaran como enanos con la mas completa



base de datos sobre la NHL a la que puede acceder un particular. Fotografías magníficamente digitalizadas, estadisticas de y sobre todo lo imaginable, cambios entre equipos, etc. Y para colmo, nuestra navegación por los menus del programa estará acompañada de una banda sonora de hard-rock, como corresponde a un deporte esencialmente bestial.

ALINEACIONES

El secreto del éxito en el hockey hielo es la elección de la alineación adecuada al momento. Disponéis de hasta dieciocho jugadores, ya que el cansancio, las expulsiones y las lesiones son moneda corriente en un partido. En los entrenamientos, trata de descubrir los mejores delanteros y zagueros. Dentro del partido, deberás cambiar continuamente incluso de clases de jugador en cada línea. Lo normal es dos defensas y tres delanteros, pero también puedes situar cinco delanteros o cuatro y un defensa para casos como el lanzamiento de un penalty.



Lo más importante a tener en cuenta es que aunque se estés usando cinco delanteros, siempre deben estar perfectamente diferenciadas y separadas la línea de ataque y la de defensa. Es conveniente dejar al menos un hombre atras.

Esto no es el futbol. Los pases en corto muy repetidos no conducen a nada. Lo mejor es iniciar la carrera del jugador que tenga el pack y esperar a que se le echen encima dos jugadores contrarios para lanzar un pase largo y rápido a un compañero que debe estar desmarcado.

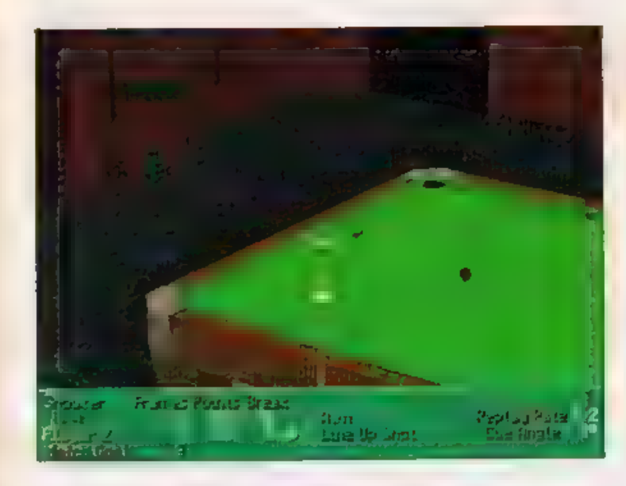


Virtual Snooker

INTERPLAY
1.996

Allá por el verano de 1.995, Interplay sorprendió a propios y extraños con el lanzamiento de un revolucionario programa de billar americano que se llamó «Virtual Pool». Hasta entonces había habido muchos juegos de billar para ordenador, pero ninguno como éste. ¿Su secreto? Un increíble realismo en todo el desarrollo del juego logrado gracias un entorno tridimensional sobre el cual el jugador se podía mover a sus anchas, como si del juego real se tratara.
Más tarde, y utilizando el mismo sistema que hizo famoso «Virtual Pool», Interplay edita «Virtual Snooker», un nuevo juego de billar con el Snooker como protagonista. De nuevo, el billar más virtual hace aparición en nuestras pantallas.

Contó en su momento, «Virtual Pool», con dos padrinos de excepción, que aportaron su nombre –y poco más, nos tememos– al programa de Interplay: Steve Davis y Ronnie O'Sullivan, dos de las estrellas más brillantes en el mundo del billar. Por otra parte, otro maestro del billar americano, "Metralleta Lou", era el encargado de mostrarnos toda su técnica gracias a las secuencias de vídeo que contenía aquel CD.

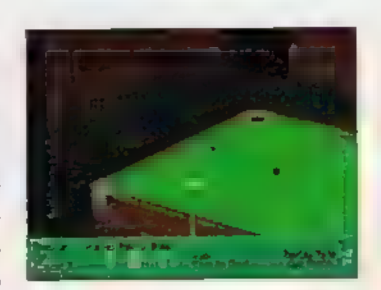


Pero en el nuevo «Virtual Snooker», Interplay cuenta de nuevo con la presencia de los dos jugadores de billar mas famosos, pero esta vez mas implicados en el proyecto. Sobre todo, Steve Davis, que es ahora el anfitrión de «Virtual Snooker», aportando mil y una explicaciones en vídeo sobre este juego de billar de origen británico.

APROXIMACIÓN AL SNOOKER

Antes de analizar a fondo las opciones que presenta «Virtual Snooker», bueno sera que echemos un vistazo a las reglas de esta modalidad de billar.

Las bolas que intervienen en este juego son 22: 15 rojas –que valen un punto cada una–, una amarilla –dos puntos–, una verde –tres puntos–, una marrón –cuatro puntos–, una azul –cinco puntos–, una rosa –seis puntos–,



una negra –siete punto–, y una blanca, que es con la que efectuamos los tiros –es la llamada "cue ball"–. Las bolas rojas se sitúan inicialmente formando un triángulo en uno de los extremos de la mesa, mientras que el resto de



las bolas tienen definida su posición en todo lo ancho de la mesa. La bola blanca, inicialmente, se sitúa dentro de una porción de mesa con forma de "D" opuesta al grupo de bolas rojas. El jugador puede mover esta bola dentro de la "D" para iniciar el saque.

Con esta disposición de bolas, el objetivo del juego es el siguiente: el jugador debe introducir en las troneras consecutivamente una bola roja y otra de otro color, que en principio, puede ser cualquiera, siempre y cuando el jugador la indique antes de realizar el golpe –para evitar que la suerte juegue su papel–. De esta forma, irá sumando puntos a su marcador, dependiendo de los valores antes indicados para cada bola. Las bolas rojas, una vez metidas, permanecerán en las troneras, mientras que las de otro color serán dispuestas de nuevo sobre la mesa en su posición original. Esta situación cambia una vez que se han introducido todas las bolas rojas, momento en el que el jugador debe entonces ir metiendo las bolas de colores en las troneras por riguroso orden de valor –es decir, primero la amarilla y el resto hasta finalizar con la de más valor, esto es, la negra–. El turno –o "break", en la terminología del Snooker– de cada jugador finaliza cuando no consigue meter alguna bola o cuando comete alguna falta. Algunas de las faltas que contempla el juego del Snooker son las siguientes: el jugador no golpea ninguna bola con la bola blanca; la bola blanca entra en una tronera; la bola de color indicada no entra en la tronera; la bola blanca golpea primero otra bola que no es la indicada. En todos estos casos, el oponente obtiene puntos cuyo valor oscila según la falta cometida por el otro jugador. Como es lógico, la partida la gana aquél que consigue al final mayor cantidad de puntos. Pero un juego de Snooker consiste habitualmente en varias partidas –normalmente cinco–, aunque «Virtual Snooker» permite a los jugadores definir el número de partidas de cada juego.

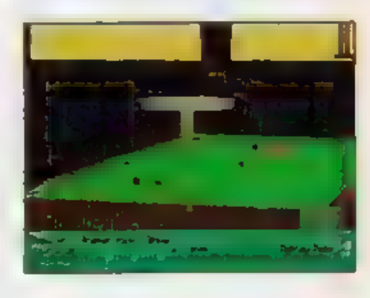


El nombre de "Snooker", por cierto, viene de una jugada, técnica o como queráis llamarlo, que se lleva a cabo en este juego de billar. Y es que muchas veces es más ventajoso dejarle mal la bola blanca al adversario, que meter la bola que a uno le corresponda. Cuando un jugador hace esto, es decir, propiciar el que el adversario falle en su próxima tirada, con la consiguiente ganancia de puntos para su contrario, se dice que el jugador ha –término intraducible– "snookered" a su adversario.

LAS OPCIONES PRINCIPALES

Una vez enterados de cómo funciona el juego del Snooker, veamos las opciones principales que aparecen en la primera pantalla de este «Virtual Snooker». Con Steve Davis de fondo, aparecen unos botones con las siguientes leyendas –desgraciadamente en inglés–: "Intro by Steve Davis", Técnicas Basicas, Tácticas de Snooker, Tutorial de Virtual Snooker, 147 Run, Jugar a Virtual Snooker, Configurar Virtual Snooker, Registrar el juego y Salir.

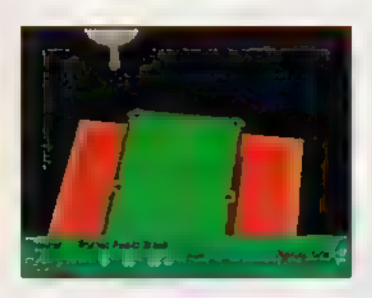
Antes de pasar a la explicación de cada una de estas opciones, decir que este programa posee, dentro de su utilidad de instalación, una opción que detecta automáticamente la tarjeta de vídeo así como la de audio que posea nuestro sistema. Esto es importante, ya que «Virtual Snooker» está realizado en SVGA y posee multitud de controladores de vídeo para adaptarse a nuestro sistema. Las resoluciones soportadas van desde la típica VGA –320x200– a la SVGA de resolución 1024x768, sólo soportada por dos modelos de tarjetas: S3 Vision 864/964 Trio accel y Tseng Labs ET4000/W32 accel. De cualquier modo, el juego cuenta con opción VESA para jugar con una resolución SVGA de 640x480.



Pues bien, comenzando por el principio, la introducción al programa que realiza Steve Davis nos muestra vídeo corto en el que se presenta a sí mismo –¡lleva jugando al Snooker desde que tenía 14 años!– y nos da la bienvenida al juego. El apartado de técnicas básicas nos presenta la primera serie de vídeos con Steve Davis en acción como protagonista. Este apartado está subdividido en varias secciones en las que el maestro nos enseña, por ejemplo, cómo jugar utilizando las bandas, cómo jugar con la rotación de las bolas o la mejor forma de introducir las bolas en las troneras.

"Tácticas de Snooker" nos presenta de nuevo otra serie de pequeños vídeos en los que de nuevo Steve Davis nos enseña técnicas más avanzadas de juego, como el golpe de salida, la realización de un buen "snooker", o la lectura de las puntuaciones, factor éste último decisivo a la hora de controlar un juego.

El Tutorial de Virtual Snooker, por su parte, consta así mismo de más secuencias de vídeo, pero esta vez con los controles y menús del juego



como protagonistas. Acompañados por una voz femenina, estos vídeos muestran los menús emergentes del programa y explican todas las opciones que en ellos se contienen. Este apartado es muy útil, ya que evita la mayoría de las veces el tener que recurrir al manual que incluye el programa para dominar el juego en pocos minutos.

La opción denominada "147 Run", nos lleva a presenciar, de nuevo vía vídeo, la primera partida de Snooker jamás televisada, cómo no, con un jovencísimo Steve Davis, de nuevo, como protagonista. El visionado de esta opción es muy interesante, ya que está acompañado de una locución actual del jugador de billar, explicando cada una de las jugadas que realizó en su tiempo. Además, resulta impresionante comprobar cómo en aquella histórica ocasión Steve Davis realizó la máxima jugada que se puede conseguir en el Snooker: después de cada bola roja, introdujo consecutivamente la bola negra –la que tiene más valor–, para finalizar, como mandan las reglas, metiendo el resto delas bolas en orden sin fallar ni una sola vez. También es curioso ver a su adversario, quien tan sólo se levantó de su silla para efectuar el primer tiro, es decir, la salida. El resto de la partida, le tocó mirar.

JUGAR AL BILLAR

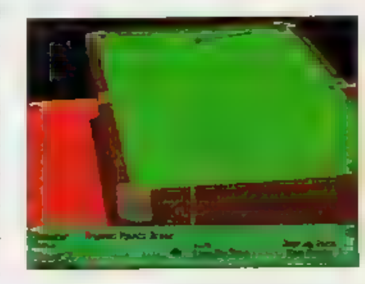
La opción de "Jugar al Snooker" nos introduce por fin en el entorno del juego. Aquí vemos la mesa de billar en primer plano, vista que podemos variar a nuestro antojo con sólo mover el ratón. Y si además de mover el ratón pulsamos su botón izquierdo, accedemos al zoom, opción

maravillosa que permite, junto con la anterior, ver la mesa y las bolas desde cualquier ángulo imaginable –¡incluso es posible jugar con la mesa boca abajo!–.

El otro botón del ratón –el derecho– nos da acceso a un menú emergente en el que se controlan todas las opciones del juego, desde la ayuda –incluyendo una ayuda rápida en la que se muestran las teclas fundamentales para jugar–, hasta la elección de los jugadores –juego con dos jugadores en el mismo ordenador, a través de una red local, de un modem o "null modem" y un jugador contra en ordenador, con nueve oponentes disponibles, cada uno con un grado de dificultad ascendente, siendo Steve Davis el adversario más aventajado–, pasando por las opciones de salvar y cargar juegos.

Existe también un modo de práctica de juego que cuenta con opciones diferentes al del modo normal. Por ejemplo, en este modo, es posible ver la trayectoria que seguirán las bolas una vez efectuado el tiro, con lo que es muy sencillo planear las jugadas. Así mismo, podemos salvar situaciones de bolas y tiros para repetirlos una y otra vez con el fin de mejorar nuestro juego, así como obtener sugerencias sobre los próximos golpes.

En este menú también se pueden definir algunas preferencias del programa, como son el cambio de resolución, o el detalle gráfico, con el fin de acelerar la acción en prácticamente todos los sistemas. El apartado de sonido también se puede modificar desde este grupo de opciones, modificando tanto los efectos como la música de fondo. Incluso es posible modificar la sensibilidad del ratón para mejorar la precisión de los golpes de taco.



Por último, existe la opción de demostración, para ver cómo juega el ordenador solo.

En cuanto al juego propiamente dicho, se lleva a cabo utilizando el ratón y las teclas. Con el ratón sólo, como ya hemos comentado, controlamos la vista, es decir, el ángulo de tiro, mientras que con las teclas se controlan el punto de la bola sobre el que golpeamos, el angulo del taco

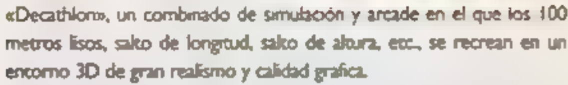


con respecto a la mesa, el centro de visión de la mesa, la fuerza con la que realizamos el golpe, la repetición de las jugadas con velocidad variable, así como todas las opciones de comunicación –como enviar la comunicación al jugador remoto–. Para golpear, basta entonces con pulsar la tecla A –"Aim"– y mover el ratón de atrás hacia delante como si se tratara del juego real, después, claro está, de modificar todo lo relacionado con el tiro, es decir, las teclas que hemos comentado antes.

En definitiva, el éxito de «Virtual Snooker» radica en ese entorno tan real, donde el jugador se puede mover a su antojo, aparte, claro está, de lo realista del propio juego, con unos movimientos de bolas perfectos.

Los fichajes de la temporada que viene

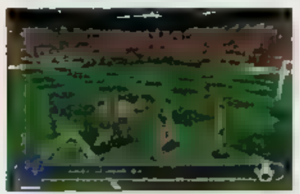
DECATHLON
3DO STUDIO



The 3DO Company, a través de 3DO Studio, entra en el mundo del PC.
Se han metido en el terreno de los juegos deportivos con «Decathlon», un combinado de simulación y arcade en el que los 100 metros lisos, salto de longitud, salto de altura, etc., se recrean en un entorno 3D de gran realismo y calidad gráfica.
Las múltiples cámaras de los estadios, a imagen y semejanza de las retransmisiones deportivas, atletas de veintisiete nacionalidades distintas, cada uno con sus características y habilidades, etc., permiten hablar de «Decathlon» como un juego con futuro y que hará entrar con paso firme a 3DO en el mundo de los compatibles.

EURO 96. ACTUA SOCCER 2
GREMLIN

Actua Sports ataca de nuevo. O, lo que es lo mismo, «Euro 96» –o «Actua Soccer 2»– está en camino. La previsión es que el programa esté listo en las mismas fechas en que se celebre la Eurocopa 96, que a la hora de escribir estas líneas está casi encima.



«Euro 96» no significa un gran distanciamiento de su predecesor, al menos en cuanto a tecnología, pero sí en cuanto a opciones.
Las selecciones forman la base sobre la que se asienta «Euro 96», que incluye un componente estratégico mucho más acusado que «Actua Soccer», y de mayor repercusión en la acción.

EURO MANAGER 96
TEAM 17/OCEAN

Con el deporte rey como excusa, Team 17 prepara uno de los simuladores deportivos puramente estratégicos más completos. Más de cuatrocientos clubes de dieciséis países diferentes de Europa, fichas actualizadas de más de doce mil jugadores, posibilidad de juego en red hasta para cuatro usuarios... Todos los torneos imaginables estarán contemplados en «Euromanager 96», aunque, claro está, dejando de lado la acción.



Bueno es saber que desde el principio se ha previsto que aparezca traducido al castellano, así como su cuidado aspecto de realismo, que evitará que aparezcan cifras astronómicas por traspasos y cosas similares. ¡Ah!, y eso sí, preparad Windows 95...

GRAND SLAM 96
VIRGIN

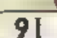
El desafío que lanza Virgin a los apasionados de esta modalidad deportiva es «Grand Slam», que utiliza las 3D para proclamarse, mucho antes de su lanzamiento para PC, PSX y Saturn como "el mejor programa de béisbol jamás realizado".



Eso, por ahora, puede ser algo prematuro, pero nada descabellado si tenemos en cuenta que combina estrategia y acción a partes iguales, una calidad gráfica soberbia, una posibilidad de controlar hasta los más pequeños detalles que intervienen en cada partido, liga, torneo, etc., y dotado de un enorme realismo.
¿Triunfará el béisbol en el viejo continente? Si cuenta con apoyos como el de «Grand Slam 96», ¿por qué no?

NHL POWERPLAY 96
VIRGIN

Considerado como uno de los mayores espectáculos en el mundo del deporte, el hockey sobre hielo es una modalidad no apta para espíritus sensibles.
Virgin ataca este deporte con «NHL Powerplay 96» que será uno de los más completos, sofisticados y adictivos juegos jamás vistos.



Los fichajes de la temporada que viene



Las técnicas más vanguardistas, como el "motion capture" para animaciones de los sprites y secuencias cinemáticas, junto con unos avanzados algoritmos de inteligencia artifical, ponen la nota técnica, mientras que una salvaje cantidad de opciones hacen lo propio con la jugabilidad, que permitirá hasta 6 jugadores en red. También aparece para PSX y Saturn.

OLYMPIC GAMES
US GOLD



Por supuesto, una compañía como US Gold no podía quedarse fuera esta temporada, y gracias «Olympic Games»

Este juego, junto a «Olympic Soccer», constituye la gran apuesta de la compañía para los próximos meses. Cosa que no nos extraña mirando, por ejemplo, el espectacular desarrollo gráfico, con estaciones SG.

Se han incluido diez disciplinas diferentes –todas atléticas–, y posee opciones de multiplayer, así como tres modalidades diferentes de participación. Además, con las olimpiadas a pocas semanas vista, se convierte en uno de los primeros juegos en poner el dedo en la llaga en lo tocante, a todo lo relacionado con el evento más importante del año.

PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS
CODEMASTERS

La compañía de Darling Bros. entra en el campo de juego en compatibles con «Extreme Tennis», que también aparecerá en PlayStation, y representa el proyecto más cuidado de Codemasters hasta la fecha.



No es la primera vez que el famoso tenista protagoniza un juego de estas características, pero sí es la primera vez que aparece(rá) en PC.

Una preproducción cuidada al máximo, con multitud de metros grabados en vídeo, aplicación de técnicas de captura de movimientos, comentarios grabados por profesionales del periodismo deportivo –incluyendo vídeos– y, cómo no, polígonos en 3D.

«PS Extreme Tennis» es, sin duda, el juego que todos los aficionados al deporte de la raqueta esperaban como agua de mayo...

VIP SOCCER
VIRGIN

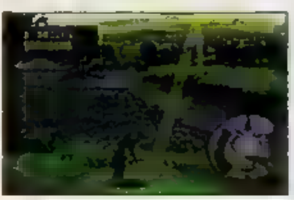


Es el más lejano en su aparición, pero quizá no el menos importante. Utiliza técnicas de cámara y seguimiento de la acción similares al "Virtual Stadium" de EA y, aún en una fase muy, muy primitiva de desarrollo, ya muestra buenas maneras. Es un juego de acción. La parte simulación y/o estrategia no constituyen, sin embargo, el punto fuerte –aunque, claro, eso puede cambiar muy mucho–. Quizás sea muy pronto para comentar nada sobre «Vip Soccer», pero estando Virgin de por medio...

VR SPORTS
INTERPLAY

Interplay prepara una serie de programas deportivos basados en las disciplinas más dispares, pero atractivas, que se puedan imaginar.

Golf, fútbol y béisbol figuran, en principio, como las tres modalidades que romperán el hielo de esta serie, que basa su potencial, fundamentalmente, en un realismo gráfico y de juego nada común. La base poligonal, junto con las digitalizaciones, forman el tandem que sirve a Interplay para justificar este proyecto a medio plazo –se viene hablando de «VR Sports» desde hace casi un año como uno de los más ambiciosos que ha afrontado jamás, sin por ello dejar de cuidar sus productos en otros géneros.



Compañías que han hecho historia

DINAMIC MULTIMEDIA

Si a Pablo, Víctor, Gabriel y Nacho Ruiz, cuando se dedicaban a programar títulos como «Saimazoom» o «Yenght» en sus Spectrum, les hubieran dicho que se iban a convertir con el paso del tiempo en la compañía española más veterana en el mundo del videojuego, a lo mejor les habría dado la risa. Pero el simple hecho de que uno de sus primeros juegos estuviera dedicado al deporte –«Videolimpic»– parecía marcar un inexorable destino para los creadores de «PC Fútbol» y «PC Basket», entre otros productos.



Estos dos títulos, y sus correspondientes y actualizadas versiones, han hecho crecer Dinamic Multimedia, tras el bache que ésta, y otras compañías españolas desaparecidas, pasaron durante la transición de los 8 a los 16 bits.

El éxito de ventas y crítica de estos dos títulos, hoy convertidos en productos licenciados oficiales, y sus continuas mejoras, auguran un brillante porvenir a Dinamic Multimedia, que, además, comienza poco a poco a hurgar en otros géneros, ampliando sus horizontes. El hecho de que sean programadores españoles, no impide contemplar objetivamente la calidad de unos productos que no tienen nada que envidiar a cualquier gran lanzamiento internacional.

EA SPORTS

Cuando EA Sports se constituyó como sello independiente –en cierto modo–, dentro de la todopoderosa multinacional fundada por Trip Hawkins en 1.982, pocos podían suponer que sus anuales y esperados lanzamientos de juegos dedicados al baloncesto, fútbol, hockey, golf y otras disciplinas deportivas, se iban a convertir en algunos de los programas más esperados y deseados de cada temporada.





El gran bombazo llegó, sin duda, con las últimas versiones de «Fifa International Soccer» y «NBA Live» que, con el 96 detrás, mostraban a los asombrados usuarios una técnica –"Virtual Stadium"– con la que iban a romper los moldes establecidos.

Tocando todas las plataformas existentes para videojuegos, desde el PC hasta las portátiles, EA Sports se sitúa como líder virtual en el género, entre todas sus competidoras. Además, es un sello que ha demostrado una evolución constante, y que ya planea, con «FIFA 97» volver a sorprender. En esta ocasión contará con el inestimable aliado de Nintendo y su Nintendo 64, que puede convertir este juego en un clásico, desde antes de su publicación.

Según parece, la "hija pequeña" de Electronic Arts está madurando a velocidades de vértigo.

Compañías que han hecho historia

INTERPLAY

Esta compañía, fundada en 1.983, y con un rol de sello independiente desde el año 1.991, es una de las que más variedad y cantidad de producto han ofrecido a lo largo de toda su –larga– historia.

Quizás el curriculum de Interplay no aparente prestarse demasiado a ser colocado como destacado en el género de los juegos deportivos, pero eso no es cierto en absoluto.

Dos lanzamientos, sobre todo, bastan para considerar esta compañía entre las más innovadoras en el tema: «Virtual Pool» y «Virtual Snooker».

Pero, además, la preparación de los títulos de la serie «VR Sports», colocan a Interplay en el punto de mira de los aficionados más exigentes, y en ellos se tiene depositadas grandes esperanzas. De los dos programas que antes han sido mencionados, cabría destacar su revolucionaria concepción, en la que la simulación se lleva al límite de lo real, al manejar el usuario el ratón, como si de un auténtico taco de billar se tratara, así como su entorno en 3D reales, su fabulosa técnica y su inmejorable jugabilidad.



De los futuros juegos, aún es muy pronto para saber nada. Al menos, para saber algo realmente definitivo, aunque todas las noticias surgidas sobre los mismos los presentan tan revolucionarias, o más, que la serie «Virtual» dedicada al billar.

Quizás alguien pudiera intentar argumentar algo en contra de la –corta– historia de los juegos deportivos de Interplay, pero, a buen seguro, no podrán hacer lo mismo con el futuro de la compañía en este aspecto.

MICROPROSE

¿Qué puede hacer una compañía como Microprose, cuya fama ha sido ganada a pulso en el terreno de la simulación, en algo dedicado a los juegos deportivos? No debe extrañar a nadie, ya que un sólo juego, un sólo programa... y un único nombre, Geoff Cramond, hacen esto posible, y totalmente justo.



Ha bastado un único título para que Microprose –dentro de la simulación, por otra parte– haya llegado con «Formula 1 Grand Prix» ha hacerse un importante nombre en el olimpo de los elegidos.

Bien es cierto que, como se ha mencionado, el gran responsable es Mr. Cramond y el equipo que dirige, del que se espera con una ansiedad inusitada el que puede pasar a la historia como uno de los proyectos con más retrasos en su lanzamiento: «GP 2», la continuación de aquella maravilla que este genial programador se sacó de la manga hace ya más de tres largos años.

Por ahora, oficialmente, la fecha de salida de «GP 2» al mercado se sitúa a finales del mes de Junio –¡ya mismo!–, pero... ¿hay que fiarse? Desde hace cerca de tres meses «GP 2» está a un 99% –oficial– de desarrollo. El problema parece encontrarse en ciertos inconvenientes en los ajustes de memoria requerida para el perfecto funcionamiento del juego, y en ligerísimos detalles del "engine".

Conociendo el perfeccionismo de Geoff Cramond, y su curriculum, si «GP 2» ofrece todo lo que se ha prometido, la espera merecerá la pena totalmente. Pero si se aceleran un poco, tampoco pasará nada, ¿verdad?

Compañías que han hecho historia

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

En Virgin Interactive Entertainment, en cierto modo, nos topamos con un caso similar al de Interplay.

Es posible que, hasta la fecha, su fama no les haya llegado, precisamente, por del número de programas deportivos desarrollados, pero el futuro, a muy corto plazo ya, se les presenta inmejorable.



Casi media docena de títulos en previsión, para lo que queda de año, y afrontando objetivos múltiples en diferentes plataformas, como PlayStation, Saturn y PC –DOS y Windows 95–.

Aunque algo marcado por un estilo, quizá demasiado "americano" en sus ideas originales, el hecho de estar estructurada más como una agrupación de sellos afiliados bajo una misma marca –Trilobyte, Westwood, Xatrix, Looking Glass, etc.– que como una auténtica compañía de desarrollo, favorece la realización de múltiples proyectos de los más diversos géneros.

Hockey, béisbol o fútbol, entre otras disciplinas, han sido afrontadas con resultados –vistas las primeras versiones– más que satisfactorios, lo que permite asegurar que la línea "sports" de Virgin crecerá de aquí a unos meses en cantidad y, cómo dudarlo, calidad.







PRÓXIMAMENTE

3
SIMULADORES

4
ARCADES

5
ESTRATEGIA/ROL




MICRO
mania